

# 未来のミライ

## ARTBOOK

BG Art / Reference Of BG Art / Art Design / Original Picture  
Character Design / Digital Works / Staff Interview etc.







# 未来のミライ

## ARTBOOK

BG Art / Reference Of BG Art / Art Design / Original Picture  
Character Design / Digital Works / Staff Interview etc.





アイテムデザイン	114
プロダクションデザイン・小野令夫 インタビュー	116
ハーモニー・高屋法子 インタビュー	120
色彩設計・三笠修 インタビュー	121
レイアウト集	122
背景集③ 磯子〜未来の東京駅〜くんちゃんが出る家族の歴史	129
プロダクションデザイン③ 未来の東京駅(デザイン・上條安里)	140
美術ボード集③ 磯子〜未来の東京駅〜くんちゃんが出る家族の歴史	144
色彩設計	148
CGワークス	152
CGディレクター・堀部亮 インタビュー	177
音響効果・柴崎憲治 インタビュー	182
プロダクションデザイン・tupera tupera インタビュー	184
プロダクションデザイン・亀田芳高 インタビュー	188
プロデューサー・齋藤優一郎 インタビュー	192
監督・細田守 インタビュー	194
スタッフリスト	206





# 未来のミライ

## ARTBOOK CONTENTS

背景集① 2018年のくんちゃんの家～廃墟の中庭～温室・熱帯の庭	4
プロダクションデザイン① くんちゃんの家(建築・谷尻誠)	20
美術ボード集① 2018年のくんちゃんの家～廃墟の中庭～温室・熱帯の庭	26
キャラクターデザイン	33
キャラクターデザイン／作画監督・青山浩行 インタビュー	41
プロダクションデザイン・谷尻誠 インタビュー	46
原画スタッフ インタビュー	48
背景集② 2018年のくんちゃんの家～1990年の上田市～1946年の磯子周辺	65
ハーモニー処理	82
プロダクションデザイン② バイク工場・厩舎(デザイン・上條安里)	84
美術ボード集② 2018年のくんちゃんの家～1990年の上田市～1946年の磯子周辺	90
美術設定集	97
美術監督・大森崇×高松洋平 対談	106
美術スタッフアンケート	110







| S001 | C002 |

## くんちゃんの家・改築前 [背景]

オープニングで流れる記念写真風のショットに使われた改築前のくんちゃんの家。後に中心となっている右手前の榎の木に注目だ。この木は後に中庭でくんちゃんを色々な世界へ導く役割を果たすことになるが、そのことを象徴するように印象的に描かれている

# 「未来のミライ」背景集①

2018年のくんちゃんの家～廃墟の中庭～温室・熱帯の庭

背景は、端的に言えばアニメーションという映像表現において演技の主体となる動画の背後に置かれる書割り——あるいは風景、情景である。さらに言えば、膨大な量を描かなければならない動画が輪郭線と色面で簡潔に描かれているのに対し、そうした作業場の制約が少ない背景は、より絵画的な方法で描かれること

が多い。実際、特に近年のアニメーションにおける背景は、きわめて写実的な描写で描かれるようになってきており、一見する限りにおいてはまさに「風景画」といえるようなものも増えてきている。

だが、たとえどれほど描写が写実的になってきたとしても、背景と風景画との間に大きな違いがあるのは言を俟たない。最も違うのは、風景画があくまでも一人の画家の感性と技術によって描かれるのに対し、背景は映画を構成する要素の一つとして様々な人間の手を経て制作されているところである。例えばこれから紹介するくんちゃんの家の場合、まずそれがど

のような家であるかを考え、実際に絵画化するのに必要な美術設定を制作する人間（今回はプロダクションデザインという呼称を用いている）がいて、その設定を基に監督が大まかな構図を決める絵コンテがあり、さらにその絵コンテを基に画面設計がレイアウト（原図）を起こして、レイアウトを美術スタッフが背景原図にブラッシュアップし最終的な背景として描く、いわゆる分業体制である。

そこにアニメーションの背景が風景画と異なる本質を見て取ることが出来るだろう。だが、それはまた映画という表現の本質でもある。一枚の絵画に全てを込める絵画に対し、数多くのショットから構成される映画では、膨大なショットの総体が作り出す構造こそが重要であり、そこでは数多くのスタッフの感性を総合させる事こそが重要なのだ。これから紹介する背景も、そうした総体として見ていただきたい。



## くんちゃんの家・改築後 [プロダクションデザイン]

今回の映画では建築家である谷尻誠氏がくんちゃんを家のデザインを担当している。これは上から見た鳥瞰図。階段状になっている家の構造が詳細に見て取れる。なお、デザインは3Dソフトで作成されており、パラメーターを設定することで自由に角度を設定できる





| S002 | C011 |

## ダイニング (12月・午後・曇り) [背景]

中庭から見たダイニング。12月の日中という想定のためか、部屋全体の雰囲気は淡い光で描かれている。後に紹介する美術ボードからも分かるように、季節や時間帯ごとの光の表現はこの作品においてのこだわりの一つでもある。またここでは窓の映り込みにも注目。こういった映り込みはこの作品を通して積極的に用いられており、それは空間や時間帯ごとの光を表現する大きな要素の一つともなっている。



| S002 | C012 |

## リビング (12月・午後・曇り) [背景]

孫を連れて帰宅するおとうさんとおかあさんのためにばあばが部屋を掃除する場面の背景。右下はダイニングの台所。こうした複雑な構造の室内は、正確な構図を取るのが極めて難しくなるものだが、デザインを3Dモデリングで作成することにより、空間構成だけでなく、季節や時間帯ごとの光の射し込み方も正確に再現することが可能になっている。その意味では、デジタル技術を見越した背景であり、構図ということがいえるだろう。





| S003 | C002,009,014 |

### 中庭 (12月・午後・曇り) [背景]

映画の中で繰り返し登場する中庭の背景。窓に映り込む樹の木は、そのためだけの背景を別に描き、それを窓に重ねることによって作成されている。ガラスの奥がパースも含めて正確に描かれているのは、家全体が3Dでモデリングされている効果の一つ。打ちっ放しのコンクリートに覆われた壁の袖部の上に張り巡らされた壁材が古いベニヤ材風に描かれているのは、建て直す前の家の建材を可能な限り用いて建てられているため



| S007 | C001 |

### ダイニング (12月・午前) [背景]

映画の中で最も多く登場する場面の一つであるダイニング。前のページの背景 (リビング) と見比べると、壁面の棚に並べられている食器やメモ書きが全く同じ配置になっている。こうした細部の描写はここで暮らしている人間の個性を表現するものでもあるので、実際に取材した台所を参考にして詳細に設定されているという。テーブルや椅子も同様に建築家であるおとうさんのセンスやおかあさんの性格や個性を考えた上で設定されている





| S007 | C004 |

## ダイニング(12月・午前) [背景]

室内を広く捉える広角レンズを用いた構図で描かれたダイニング。12月ということで差し込んでくる陽射しはすいぶん斜め。櫥板に貼られている部材は元の家材を再利用している。こうした部材に対するアイデアも建築家ならではのもので、おとうさんの個性とも繋がっているのだろう



| S010 | C009 |

## リビング・ダイニングから見上げた角度(12月・午後) [背景]

階段状となっている室内の特徴がよく表われた構図。こうした高低差のある表現は、画面に一種の躍動感を与える効果があるといわれるが、ここでも室内という静かな空間に動きを生み出している。左奥に描き込まれている天窗から差し込む光が柔らかく表現されているのは12月という季節のためだろう





| S014 | C004 |

### 中庭から廃墟の庭へ [背景]

くんちゃんが中庭から廃墟の庭へ迷い込む場面の背景。映画ではこの背景を起点として、くんちゃんを中心にグルッと180°回り込み、最後に下の背景（廃墟の庭）で止まるカメラワークが用いられている



| S014 | C004,006 |

### 廃墟の庭 [背景]

くんちゃんが最初に迷い込む異世界。藁が這う壁面や、割れ目から草が噴出している石畳など、時に取り残された廃墟の佇まいが、それまでの写実的な家の背景とは異なる幻想的な筆致で描かれている。イギリスに現存する教会跡の公園をモデルとして描かれた背景だが、そこでくんちゃんを待っていたのが見るからに貧相な男——人間姿のゆっこ、だというのがいかにもユーモアを感じさせるところである





| S014 | C004 |

中庭から廃墟の庭へ Book素材 [Book]

中庭から廃墟の庭へと移り変わるこのシーンはCGと背景を組み合わせることによって回り込みのカメラワークが表現されている。上は基本的に右ページの上の背景と同じカットのものだが、移動がスタート用に程の木が廃墟の光に照らされる前の暗い色で描かれている。右は下の横長背景の前に置かれる茂みのBook（背景の一部を別に描いたもの）。単純に回り込みだけのカメラワークであれば特にBookを用意する必要はないのだが、このシーンではくんちゃんが振り返りながら廃墟の庭へと歩いてゆく動きも想定されているため、こうしたBookを密着マルチ的に使うことで、ドリーショットの効果も加えられている。



| S014 | C004 |

廃墟の庭・アーチ窓 Book素材 [Book]

これは下のアーチ窓の映り込み用に描かれたBook素材。右ページ下の背景で右側に並んでいるアーチ窓で、下の横長背景の窓に映り込むことになる。



| S014 | C004 |

手前の茂み Book



| S014 | C004 |

奥の茂み Book



| S014 | C004 |

中庭から廃墟の庭へ [背景]

中庭と廃墟の庭の二つの空間を繋ぐために描かれた横長の背景。3つある窓枠の内、真ん中が正面を向いているのに対し、左の窓枠は左の内側が見えていることから左向きのパースが、逆に右の窓枠は右側の内側が見えていることから右向きのパースが付けられていることが分かる。言うまでもなくこれが回り込みのカメラワークを想定したもので、さらにいえば、くんちゃんは真ん中の窓の少し前に立っていることになる。このように、カメラ位置がそれほど変化しないのであれば2Dの背景でもカメラワークを表現することが出来る。



| S014 | C011 |

廃墟の庭 [背景]

廃墟の庭に漂う過ぎ去った時を感じさせる苔むした壁とその上を這う蔦が印象的な背景。またこの場面は全体の色調も抑えられており、それがハイコントラスト的に飛ばした光の描写と相まって、幻想的な雰囲気を出している。こうした塗んだ壁面や光の表現は、恐らく紙に水をたっぷり含ませて色を乗せる描法によるものと思われるが、その意味で、タブレットで描かれる背景ではなかなかこの雰囲気は出ないかもしれない。





| S014 | C026 |

### 廃墟の庭 [背景]

ここではまず廃墟の庭を覆う石畳をみていただきたい。石畳が直線的に並べられた通路の部分と異なり、ここでは噴水を取り囲むように同心円状に敷き詰められている。こうした幾何学的な配置を正確に描くのは決して簡単ではないと思われるが、それが全く破綻なく、しかもいかにも石畳らしく描かれている。真ん中の噴水やそれを取り囲むベンチを含む画面全体を覆うセピアを基本とした色調は、抑えた色調と相まってこの背景にどこか懐かしい佇まいを与えている



| S014 | C027 |

### 廃墟の庭 [背景]

廃墟の庭から見た中庭。くんちゃんが置かれている状況を象徴するかのように廃墟の庭と現実の光景とが渾然一体となっている。青々とした葉が生い茂る真ん中の榎の木と、その周りの枯れた草木との色のコントラストもその空間の不思議さを際立たせている





| S015 | C001 |

**中庭から見上げた空（12月・夕方）** [背景]

中庭の榎の木越しに見上げた冬の空。この作品ではくんちゃんが体験する世界を様々な“窓”を通して見せているが、屋根で切り取られた空は、また一種の“窓を通して見た光景”といえるかもしれない。実際、ここで描かれている空は、開け放たれた空間の一部として描かれる他の場面の空とは異なる印象を与える。全体が柔らかなグラデーションに覆われた空、そしてその前に立ってくんちゃんを見下ろしている榎の木——何かラストシーンを想像させるような背景と言ったら、穿ちすぎだろうか



| S016 | C002 |

**中庭から見たダイニング（12月・夜）** [背景]

これも窓に切り取られた情景の一つ。暗い周囲と対照的なダイニングの柔らかな光が、そこで行われている出来事に温かな視線を与える。一方で、カメラと対象の間に窓を置くことによって、この場面を見る者にまるで異なる空間からダイニングを覗いているといった感覚を与え、その結果、この場面をどこか客観的なものとする効果も生まれる。続く場面でカメラはダイニングへと入っていくが、こうした客観的な情景が先に提示されることによって、見る者はより主観的にそこで繰り広げられる展開に接することとなる





| S023 | C004 |

### 中庭(3月・午前) [背景]

P.6の背景と全く同じアングルで描かれた中庭の背景。ただし、前者が12月の昼という季節と時間を描いているのに対し、こちらは3月の朝を描いており、光や影の色、それに芝生の枯れ方などが異なっている。このように同じアングルの背景を異なった季節や時間帯で繰り返し描くのは、細田守監督がこれまでの作品でも用いてきた時間表現の一つ。最も特徴的な技法ではあるが、特に本作は日常的な描写が中心となるだけに、そうした美術の表現はなお一層緻密なものとなっている。そうした過酷な要求に応えた美術スタッフの力量に是非注目していただきたい



| S024 | C007 |

### ダイニング・シンク回り (3月・午前) [背景]

ダイニングのシンク回りを描いた一枚。おとうさんが台所で奮闘する場面であるため、ここでは全体が明るい曇り空の光で描かれている。箸立てよりもスプーン立ての方が目立つ位置に置かれているのは、恐らくくんちゃんやミライちゃんと同じような小さな子供がいる家庭の台所を参考しているため。こうしたダイニングとリビングの位置関係で、果たして掃除をしている最中にシンクや食器の上に埃が降ってきたりしないのか心配になるが、たぶんその辺りもきちんと配慮されているのだろう





| S024 | C013 |

**ダイニング (3月・午前)** [背景]

おとうさんがミライちゃんにミルクを飲ませている場面の背景。前頁や下とは異なるアングルからダイニングを描いているが、ここでは奥に描き込まれている絵本に注目していただきたい。くんちゃんがこの絵本を次々と取り出すシーンでも分かるように、一冊一冊どんな絵本かきちんと想定した上で描かれていることが分かる。こうしたこだわりは後に出てくるお菓子のパッケージやおもちゃなどにも見られるところである



| S024 | C023,025 |

**ダイニング (3月・午後)** [背景]

おとうさんがノートパソコンに向かって仕事をしている場面の背景。独特な背もたれの椅子が描かれているが、これはインテリアのデザインも担当した谷尻氏が実際に使っているものを描いているという。冷蔵庫に貼られた幼稚園からのおたよりやポイントシールなどが、よりリアルな生活感を表している





| S025 | C002 |

## 温室・熱帯の庭 [背景]

廃墟の庭に続いてくんちゃんが迷い込む温室ドーム。中庭からワンカットで温室ドームの中へと移動するカメラワークをCGで実現するために描かれた背景素材の一つで、カットの最後にドームを見上げるくんちゃんの視線を追うため、横と縦の画角の動きが組み合わされた構図となっている。そのため、正面下の部分が画面奥に消失点を置いたパースになっているのに対し、上部はドームの上に消失点を置いたパースとなっている。こうしたカメラワークを想定した複数の消失円を持つ構図は、一般的な絵画には見られない背景独特のものである



| S025 | C010 |

**温室の通路** [背景]

くんちゃんが地面に落ちている動物のビスケットを拾いながら庭の奥へと誘われる場面の背景。くんちゃんを追うようにカメラが一向へ移動するため、こうしてひとつなぎで見るとほとんど消失点のないフラットな構図になっていることがわかる。



| S025 | C020 |

**温室の植物** [背景]

くんちゃんが迷い込んだ温室ドームの中には熱帯の植物が繁茂している。ただし、その植生はあくまでも人工的に作られたものであり、自然の森とはどこか異なる雰囲気描かれている。また、植物自体も鮮やかな緑で描かれており、直前までくんちゃんが居た春枯れの寂しい景色とは対照的な表情を見せている。ただし、この世界が一種の幻想であるためか、ここでも空は光源（太陽）の位置を明確にしないぼんやりとした雰囲気光で描かれている。



| S025 | C018 |

**温室** [背景]

熱帯の植物が柔らかな光の中で描かれている描法のためか、この森にはどこか非現実的な存在感が感じられる。強固な現実を意識して描かれたくんちゃんの家と、強い現実感をもたない不思議な世界。そこには絵画の本質的に抽象的な存在感を映画的印象作りに活かしたいという細田監督の意図が込められているように感じられる。







| S025 | C012 |

## 温室の植物 [背景]

これはビスケットを拾っているうちに庭の奥へと入り込んだくんちゃんが中学生のミライちゃんと出会う場面の背景。縦長で描かれているのは思わず見上げるくんちゃんの視線移動に合わせているため。ここはミライちゃんを大きく捉えた中望遠の画角が用いられているため、PAN アップに伴うパースの変化も小さめとなり（望遠は広角に比べてレンズの効果による歪みが小さい）、そのためこの背景もフラットに描かれている。大きな葉に影を浮かび上がらせる陽射しなどで降り注ぐ光を描写しながら、前面に立つミライちゃんを引き立てる背景となっている。



| S026 | C002,004 |

| S027 | C003 |

| S030 | C002,004 |

## 温室の植物 [背景]

くんちゃん達が中庭越しにダイニングを覗き込む時に身を隠す熱帯の植物。本来なら緊迫する場面なのだろうが、賑やかな植物群は息を潜めるくんちゃん達の姿ともう一つそぐわない雰囲気を感じさせる。実際、こっそり覗き見ているのは雛人形を片付けるのも忘れて仕事に打ち込むおとうさんの姿なのだから、むしろコミカルな感じの方が話の展開には合っているのかもしれない。その意味では、これから始まる出来事——端無くもおとうさんと“だるまさんが転んだ”をやることになってしまう——を予感させる画面ともいえる



| S026 | C010 |

## 温室 [背景]

熱帯の庭に繁茂する植物越しにガラスのドームを見上げる。降り注ぐ光がこれまでの温室とは少し違った、より印象的な感覚で描かれている。ところで、廃墟の庭のモデルとなったのがイギリスの庭園であったように、このドームもどこか19世紀から20世紀初頭に掛けてヨーロッパで作られた鉄骨とガラスの巨大温室を思い起こさせる



| S030 | C006 |

## 温室の通路 [背景]

ここでは熱帯の庭の地面を覆う苔が中心の素材となっている。現実の熱帯の庭にこうした苔のような下草が生えているわけではなく、これはここがあくまでも人工的な庭であることを象徴しているのだろう。やはり木々が開けていることを表しているのか、地面に射し込む陽射しがこれまでの背景よりも強く描かれている。また、これは地面を素早く移動するくんちゃん達を俯瞰で捉えるカメラのアングルとも絡んでくるところなのかもしれない







| S032 | C001 |

### 温室・熱帯の庭 [背景]

くんちゃん、中学生のミライちゃん、そしてゆっこの3人がこっそりダイニングを覗き見る。廃墟の庭へ迷い込むシーンでは廃墟の一部と一体化した中庭が描かれていたが、こちらも同様のシチュエーションが、ただ一体化する対象を熱帯の庭に変えて描かれている。S014では薄い青色に枯れた葉の中に立つ樹の木はどこか孤立した存在感を浮かべていたが、ここでも周りが植物に囲まれていながら樹の木の緑の色相を変化させたことで、存在感を浮き出している。熱帯植物の中に穿たれた広い窓の奥に広がるダイニングが手前の世界と隔絶されたまるで舞台のような印象を与えるのは、独特な構造がもたらす効果の一つだろう。そう考えると、舞台の左側にまるで橋掛かりのように階段が置かれているのも、その上手から3人の主役が舞台に登るのもこの場面の象徴と考えることが出来る。



| S033 | C002,C004,006,008,010 |

### ダイニング (3月・午後) [背景]

このシーンで主要な舞台となる雛人形が置かれている棚をおとうさんの側から見た角度で描いた背景。くんちゃんの幼稚園のお迎えの後のカットであることから、午後3時頃の日差しとなっている。この時間帯を設定したのは、中庭の地面からの照り返しがちょうど雛人形を照らす照明のような効果を狙ったためではないかと考えられる。





| S032 | C018,030,034,036 |

**ダイニング** [背景]

この背景が大判で描かれているのは、真ん中の椅子に腰かけて雛人形を見つめるおとうさんの背後にミライちゃんとゆっこが息を殺して隠れる場面と、同じく上のリビングに置かれた卓の下に隠れる場面など、異なる複数の状況で用いられるため。この場合、通常は別に描いた背景を用いるものだが、こうして散り広げられる状況が全く同じ空間で行われているものであると暗に感じさせる効果が期待できる



| S035 | C001,004 |

**ヒスイカズラのトンネル** [背景]

無事に雛人形を仕舞ったミライちゃんがくんちゃんと別れる場面。それまでいた熱帯の庭とは全く雰囲気が異なるヒスイカズラで作られたトンネルの奥へと去って行く場面は、出会った時とは全く異なる印象を残す。実際、異世界で出会った人物の中で別れが描かれるのはこの場面だけで、それが最後のシーンにも繋がっているのかもしれない





## プロダクションデザイン —くんちゃんの家／全体図

くんちゃんの家を俯瞰で捉えた図。周囲の家も含めてデザインされているので、単に家の形だけでなく、立地条件も具体的にみる事が出来る。こうしたところはまさに宅地の条件から建物のデザインを考えなければならない建築家の視点が活かされているところともいえるだろう。実際、両脇の家が盛り土によって平坦になった宅地に建てられているのを見れば、くんちゃんの家が斜面をそのまま活かして建てられており、そのために内部が階段状の構造が生まれたと初めて理解できるのである。

# 「未来のミライ」プロダクションデザイン①

くんちゃんの家(建築・谷尻 誠)

アニメーションの場合、作中に登場する建物は、美術監督が外観や内装を決めることが多い(美術設定)。しかし、「未来のミライ」では特に劇中で重要な舞台となるくんちゃんの家を建築家である谷尻誠氏が担当している。そこには、単に物語の舞台として家をデザインするのではなく、あくまでもくんちゃんとその家族が暮らす空間として家を作りたいという意図が制作する側にあったためである。ここで

紹介するのは、そうして作られたくんちゃんの家について。実際、建築家がデザインした家は、従来のアニメーションにはなかった現実的な生活空間を形作るだけでなく、随所に職業人ならではの意外な発想を併せ持った空間ともなっている。まさにそれはアニメーションの生活描写に新しい可能性をもたらす表現でもある。

## プロダクションデザイン—くんちゃんの家／断面図と間取りの透視図



くんちゃんの家を真上から見た透視図【プロダクションデザイン】



くんちゃんの家断面図・階段状の段差を持つ独特の内部構造【プロダクションデザイン】



改築前の古い家の正面図【プロダクションデザイン】



上とは逆の角度から見た断面図【プロダクションデザイン】

くんちゃんの家があった場所に元々建てられていた家は、斜面状になっている宅地の上部を削平した上に建てられており、宅地の割には小さな建物となっていた。この家を改築するにあたって、くんちゃんのおとうさんは周りの家がそうしているように盛り土で平坦な土地を作るのではなく、斜面をそのまま活かすため、階段状の内部配置をもった家を設計している。ここに紹介した断面図や古い家を正面から見た図はそうした独特の構造が生まれた経緯を示すものともいえるだろう。



## プロダクションデザイン—くんちゃんの家・外観



くんちゃんの家・玄関回り [プロダクションデザイン]

斜め上から見たくんちゃんの家全体図 [プロダクションデザイン]

当初から新しい家は古い家の建材を可能な限り活かして改築するという設定となっており、実際に内装材などには古い家の部材が多用されているからである



くんちゃんの家・駐車スペースと玄関周り [プロダクションデザイン]



改築前のくんちゃんの家・正面 [プロダクションデザイン]

## プロダクションデザイン—くんちゃんの家・外観(全周)







玄関の階段（上）と踊り場から見上げた階段（下）  
【プロダクションデザイン】

## プロダクションデザイン—くんちゃんの家／玄関と階段



くんちゃんの家／玄関と階段、中庭、子供部屋【プロダクションデザイン】

玄関に降りる階段を上から見下ろす。階段は両脇の壁共々打ちっ放しのコンクリートで作られており、上部のダイニングへと繋がっている（ここでは見えない）。画面左端に一部だけ見えているのは中庭で、その下に子供部屋がある。左はそれぞれ玄関から見上げた階段と、途中の踊り場から階段越しに見たダイニング。こうして見ると、坂を取り込んだ家の構造とともに、複雑な構造を正確に可視化する3Dモデルの威力がよくわかる

## プロダクションデザイン—くんちゃんの家／子供部屋



右とは反対側のアングルから見た子供部屋【プロダクションデザイン】



中庭側から見た子供部屋【プロダクションデザイン】



中庭から見下ろした子供部屋【プロダクションデザイン】



横から見た子供部屋【プロダクションデザイン】



中庭方向に向けた低いカメラ位置から見た子供部屋【プロダクションデザイン】



玄関の階段がある隅から見た子供部屋【プロダクションデザイン】

上はくんちゃんの部屋を様々な角度から見た画像。今回は3Dモデリングソフトで家のデザインが作られているので、このように同じ部屋でも様々な角度から見る事が出来る。特に左下の画像は、くんちゃん目から中庭やダイニングがどのように見えるかが手に取るように分かり興味深い



## プロダクションデザイン—くんちゃんの家／中庭



玄関に降りる階段から見た中庭（上）と子供部屋から見た中庭（下）【プロダクションデザイン】



子供部屋とダイニングの間にある中庭は前のページを見ていただければ分かるように、元の古い家の前庭をそのまま取り込む形で作られたスペースで、物語が展開する上で重要な役割を果たす空間となっている



ダイニングから見た中庭【プロダクションデザイン】



階段の出口から見た中庭【プロダクションデザイン】



子供部屋から見た中庭【プロダクションデザイン】

## 独特な景観を見せる階段状の空間



くんちゃんの家ダイニング（上）とリビング（左上・左下）【プロダクションデザイン】

階段状になっているくんちゃんの家内部構造が最も端的に表われているのがダイニングとリビングである。中庭によって隔てられている子供部屋と異なり、ダイニングとリビングは直に繋がっており、その間を短い階段で行き来するようになっているからである。当然、リビングからダイニングに向かって話しかけることもあるし、その逆もあるだろう。しかも、その段差は、大人なら全体を見通すことが出来るけれども、子供であるくんちゃんには下から上を見ることは出来ない高さになっているという。見えないけれどもそこに何かがあることは分かっている。まさに子供の想像力を掻き立てる家だ



## プロダクションデザイン—くんちゃんの家／ダイニング



ダイニングテーブルを中心に見たダイニング [プロダクションデザイン]



中庭から窓越しに見たダイニング [プロダクションデザイン]



リビングの階段から見下ろしたダイニング [プロダクションデザイン]



窓越しに見るダイニング (寄り) [プロダクションデザイン]



おとうさんの仕事スペース [プロダクションデザイン]



リビングから見下ろしたダイニング [プロダクションデザイン]



キッチンの脇から見るダイニング [プロダクションデザイン]



上と反対側から見たキッチン周り [プロダクションデザイン]



おとうさんのパソコン越しから見たダイニング [プロダクションデザイン]

中庭と並んで最も登場頻度の高いスペースとなっているダイニング。そこでは料理や食事のシーンだけでなく、ミライちゃんの名前が付けられたり、ひな祭りのだるまさんが転んだバトルが繰り広げられたりと様々な家族の生活が交差する。この重要なスペースをデザインするにあたり、谷尻氏は単に空間を設計するだけでなく、ダイニングテーブルや椅子といったインテリア関連のデザインも行っている。もちろんそこには、同じ建築士であるおとうさんの人となりを考えた選択が行われたという。その意味で、この空間はプロダクションデザイナー、谷尻誠の個性が表れた空間でもあるのだ。



## プロダクションデザイン—くんちゃんの家／リビング、寝室、バスルーム



リビングから見たダイニング [プロダクションデザイン]



寝室側から見下ろしたリビング [プロダクションデザイン]



天窓 [プロダクションデザイン]



階段方向から見るリビング [プロダクションデザイン]



右上から角度を上げて見たリビング [プロダクションデザイン]



上と反対方向を見るリビング [プロダクションデザイン]



寝室 [プロダクションデザイン] 親子4人が眠る寝室。リビング奥の階段を上ったところにある



バスルーム [プロダクションデザイン]







| S005 | C002 |

磯子区全景(12月・夕方) [美術ボード]

上空から磯子の街並みへカメラがPANダウンするカットは季節や時間帯を変えて繰り返し用いられる。そこでは全く同じ構図を用いて色彩表現を変えた背景が描かれている。そうした背景のために描かれたのが上の美術ボードである。この二つを比べれば、色彩表現を試す目的で描かれる美術ボードの重要性も分かるだろう。季節や時間帯、さらには空気感といった目に見えないものまでも表現することが出来る色の力、それは言うまでもなく、美術スタッフの力量でもある。この力は、「未来のミライ」を支える大きな要素といえるだろう



| S002 | C001 |

磯子区全景(12月・午後) [美術ボード]

現代の家庭から古色に包まれた廃墟の庭、そして熱帯の木々に覆われた温室ドームへ  
 「未来のミライ」には全くと言って良いほどに趣の異なる世界が登場する  
 ここではそうした世界を作り出す背景の雛形—美術ボードの世界を見ていく

# 「未来のミライ」美術ボード集①

2018年のくんちゃんの家～廃墟の中庭～温室・熱帯の庭





| S003 | C002,009,014 |  
中庭(12月・午後・曇り) [美術ボード]



| S014 | C003 |  
中庭(12月・午後) [美術ボード]



| S025 | C001 |  
中庭(3月・午後) [美術ボード]



| S038 | C017,019 |  
中庭(6月・午後・雨上がり) [美術ボード]



| S049 | C001 |  
中庭(7月・午後) [美術ボード]



| S002 | C009,017 |  
子供部屋(12月・午後・雪が降る前) [美術ボード]



| S004 | C012 |  
子供部屋(12月・午後・雪) [美術ボード]



| S004 | C012 |  
子供部屋(春) [美術ボード]

季節や天気、時間帯などによって表情を変えることも部屋を描いた美術ボード。同ボ(同じ画角)で描く場を繰り返す演出は細田監督が積極的に用いる表現方法の一つだが、こうして見ると、敢えて同じ視点から描くことによって微かな雰囲気の違い(光の表情や色彩)が明確に意識されるものとなっていることが分かる。これは、例えば小津安二郎の映画などに見られる技法でもあるが、特に時間経過が作品の上で重要な要素となってくる作品では効果的な技法といえるだろう



| S015 | C002 |  
中庭(12月・夕方) [美術ボード]

廃墟の庭から戻った場面のために描かれた美術ボード。朱に染まった夕日の光が廃墟の庭のグレーがかった飛ばし気味の色彩とは異なる雰囲気を作り出している。その意味では、色彩が画面に及ぼす効果が良く分かるシーンでもある。上でも述べたように、この作品では同じ構図の画面を微妙に色彩を変えながら繰り返し登場させることで時間や季節の経過を表現する画面作りが行われており、だからこそ一層こうした色彩表現が重要になってくるのだ





| S016 | C002 |

中庭から見たダイニング(12月・夜) [美術ボード]



| S018 | C003,007 |

ダイニング(12月・夜) [美術ボード]



| S022 | C005 |

ダイニング(3月・夜) [美術ボード]



| S024 | C023,025 |

ダイニング(3月・午後) [美術ボード]



| S007 | C005 |

リビング～ダイニング～中庭～子供部屋(12月・午前) [美術ボード]

リビングからダイニング、中庭、子供部屋へと掃除をするおとうさんを捉え続けながら斜めにカメラを移動させる場面の美術ボード。ここは室内を紹介するシーンにもなっているという。意識的に書き込まれている陽射しの射し込む角度は、当然ながら全てのボードで共通になっている





| S014 | C004,006 |

廃墟の庭 [美術ボード]



| S013 | C003,017 |

リビング [美術ボード]

左はくんちゃんが廃墟の庭に迷い込むきっかけとなった、おかあさんに怒られる場面の背景。きちんと掃除されているせいか、ダイニングや子供部屋とどこか違った雰囲気に見える



| S014 | C027 |

廃墟から見たダイニング [美術ボード]

廃墟の庭からダイニング側を見た美術ボード。荒廃が侵食したような中庭の中で、元の姿を保っている壁の木がまるで道標のように見える。その意味では、2つの世界を異なる色彩表現で描いた効果が顕著に表れている場面ともいえるかもしれない





| S020 | C001 |

上空から見たくんちゃんの家周辺 [美術ボード]



| S024 | C003 |

校庭前 (3月・午前) [美術ボード]



| S024 | C001 |

校庭前 [美術ボード]



| S026 | C006,008 | | S028 | C001 |  
熱帯の庭 [美術ボード]



| S032 | C001 |

温室から見たダイニング (3月・午後) [美術ボード]





| S032 | C002 |  
ダイニング(3月・午後) [美術ボード]



| S033 | C002,004,006,008,010 |  
ダイニング(3月・午後) [美術ボード]



| S025 | C002 |  
温室 [美術ボード]



| S037 | C003 |  
ダイニング(3月・夜) [美術ボード]

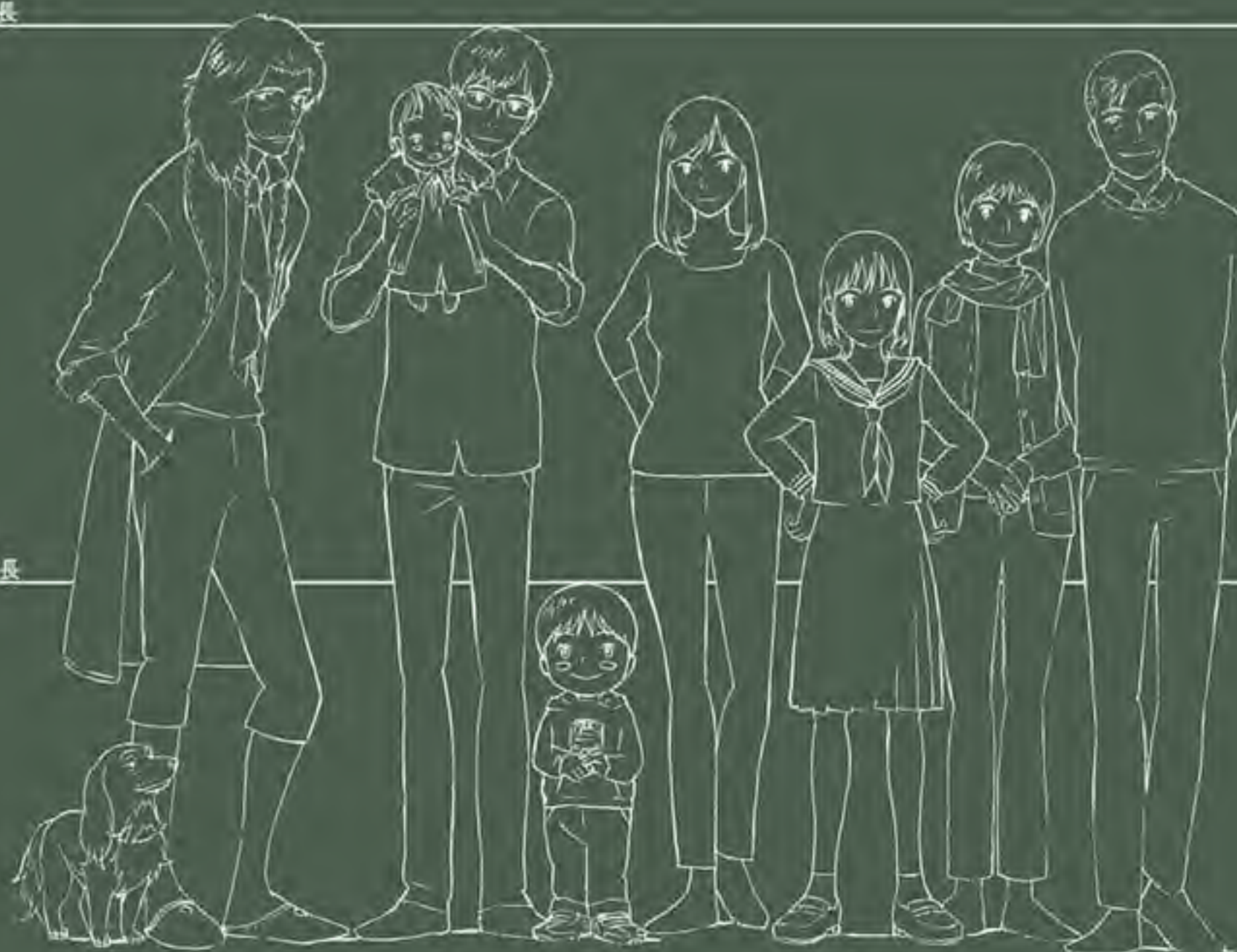
このパートでくんちゃんは廃墟の庭とは対照的な色彩溢れる世界——熱帯の植物に覆われた温室ドームの中に迷い込む。そうした異世界の溢れんばかりの光や、熱気をはらんだ空気感を表現するために、ここではより彩度の強い色彩が用いられている。特にここで注目していただきたいのは、例えば上のボードに見られるように、緑溢れる光景が決して平坦な印象とならないように“様々な緑色”が奥行きや光の当たり方によって使い分けられていることである。この辺りはまさに絵画美術の表現方法であり、アニメーションが絵であるところの可能性が、さらに言えば美術ボードの力が、最も端的に感じられるところである。







登場人物の身長対比図。従来のアニメーションは身長差を誇張して設定する場合が多いのに対し、「未来のミライ」では基本的に現実的な対比や頭身となっている



## 「未来のミライ」キャラクターデザイン

柔らかなラインで人物を描く——活き活きと描かれるキャラクターたちの出発点となる

キャラクターデザインを紹介する



くんちゃん全身



### くんちゃん

丸みを帯びた柔らかなラインで描かれたくんちゃん。また頭身も現実の4歳児よりも頭が大きくなっている

くんちゃん表情

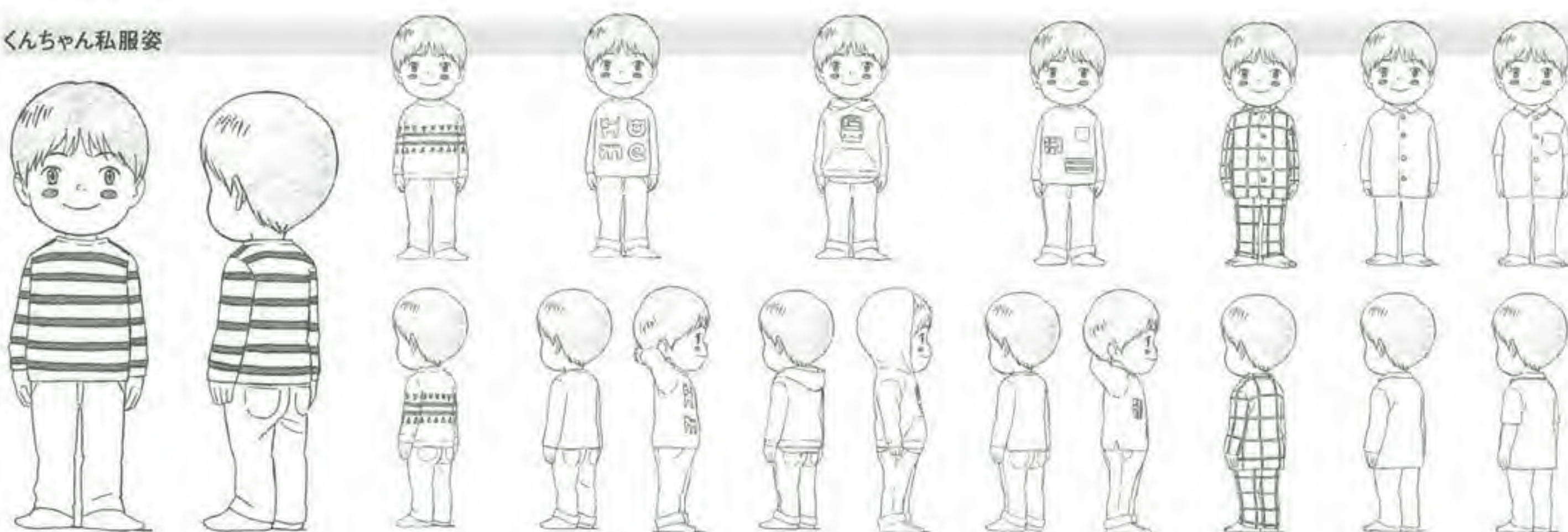




## くんちゃん表情



## くんちゃん私服姿



## くんちゃんパジャマ姿

膨大な数が描き起こされた衣装設定の一部。普段着はもちろん、パジャマも季節ごとに換えられる

## くんちゃんの自転車



## くんちゃん自転車練習用服

自転車だけでなく、練習の時に着る服やヘルメットなどの小物も設定されている

ゴーグルを付けた  
くんちゃん(1946年)

## くんちゃん(高校生)



迷子になったくんちゃんの前に現れる高校生のくんちゃん。こうして見ると、やはり未来のミライちゃんと兄妹なのだなと思ってしまう

## くんちゃん幼稚園服・夏服



## くんちゃんブリーフ姿



映画の終盤で駄々をこねるくんちゃんのブリーフ姿。前開きの部分まできちんと設定されている





ミライちゃん(赤ちゃん)全身



おかあさんに抱かれるミライちゃん。こうしたカットは手の表情が難しいだけに特別に設定されたのだろう

## ミライちゃん(赤ちゃん)

くんちゃんと同じようにたくさんの赤ちゃん用の衣装の設定が描かれている



ミライちゃん(赤ちゃん)表情集



ミライちゃん(中学生)全身



## ミライちゃん(中学生)

くんちゃんが不思議な世界で出会う成長したミライちゃん。セーラー服は最後に空を飛ぶイメージから決めたという



# おとうさん全身・表情



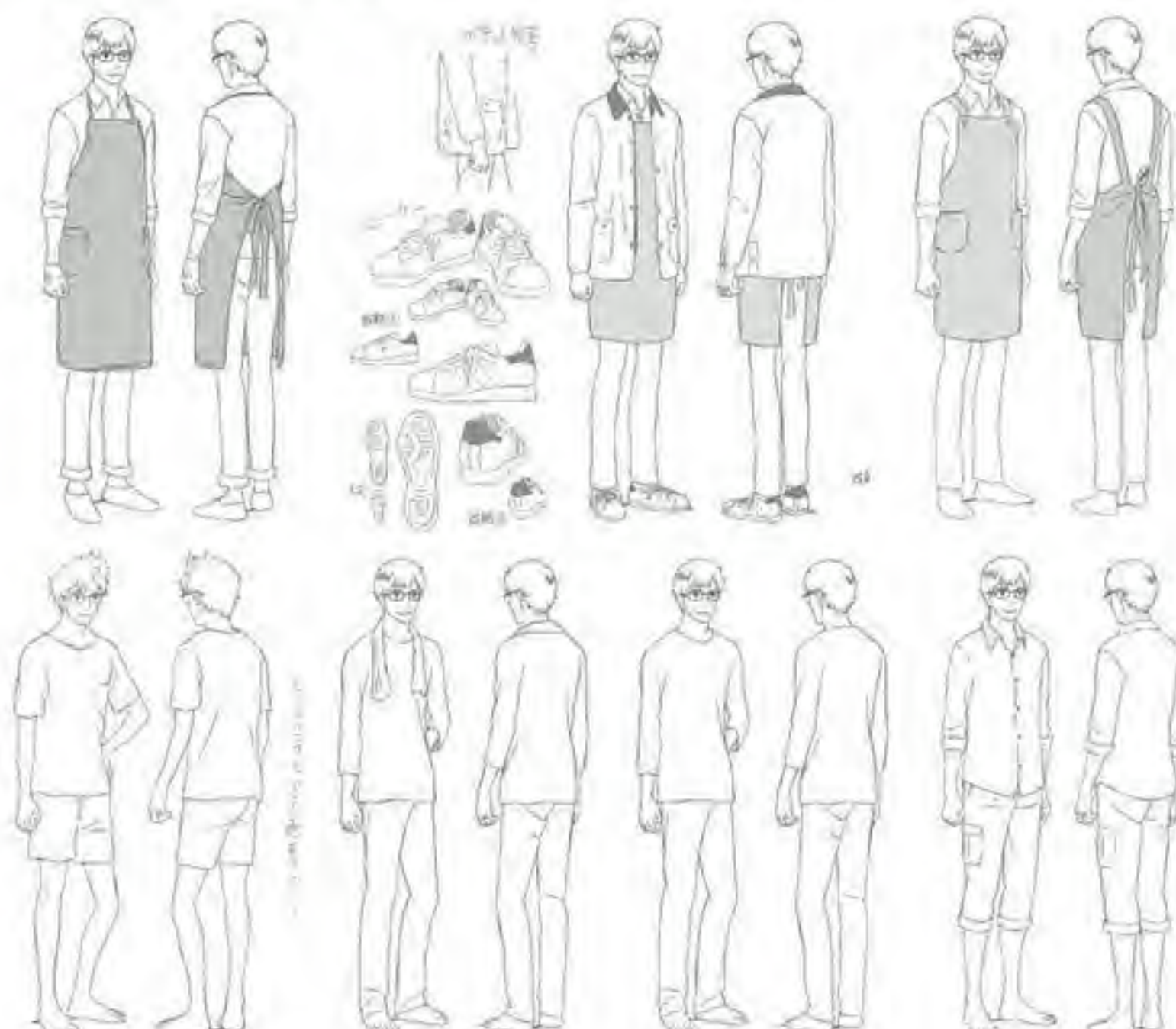
## おとうさん

フリーの建築士。表情や服装は基本的に地味だけれども、一方で実直な感激屋といった面も秘めている

# おとうさん抱っこ紐姿



# おとうさんエプロン・私服姿



## くんちゃんが公園で 会おう子供達

公園で自転車の練習をしてい  
たくんちゃんに自転車を教え  
ようと集まってきた子供達



## おとうさん(少年)

ミライちゃんと一緒に系統樹  
の中に飛び込んだくんちゃん  
が見る子供の頃のおとうさん。  
何度も転びながらそれでも  
自転車の練習をする姿が印象的だ









## ゆっこ(人間)

廃墟のような庭でくんちゃんが出会う謎の男。実は人間の妻になったゆっこで、尾羽を打ち枯らした行まいは今の境遇を表したもの



「おかしな子犬の群れはあんなに」



## ユッコ(犬)



## じいじ

おかあさん方の祖父。くんちゃんや、ミライちゃんを前に見せるジジバカぶりばあばを上回る



## ばあば

おかあさん方の祖母。ミライちゃんが生まれる時には、遠方からくんちゃんの面倒を見にきていた





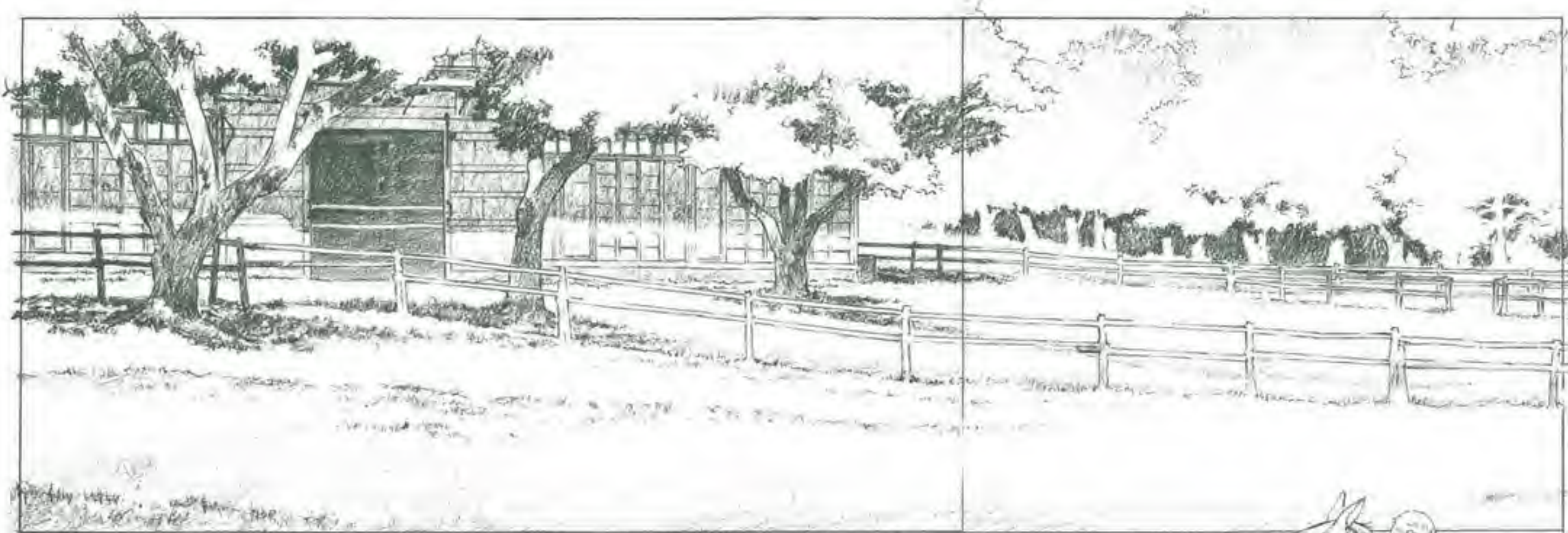
## ひいじいじ

くんちゃんが出会う青年。実はおかあさん方の曾祖父。敗戦後の混乱期でも夢を失わない強さと純粋さを持った人物として描かれている



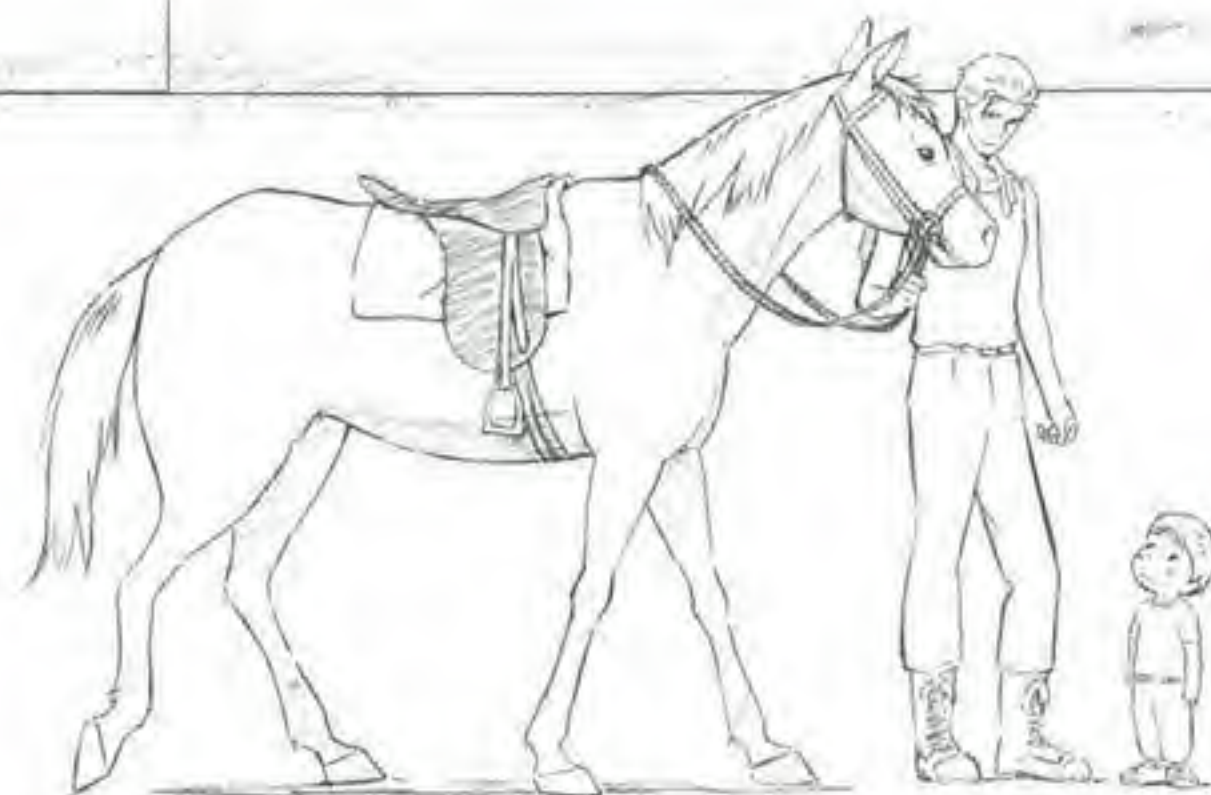
## ひいばあば

映画の中では最後に少しだけ出てくる登場人物。しかし、その清楚な姿は印象的で、ひいじいじとベストカップル!



## 人物造形とキャラクターデザイン

「未来のミライ」に見られる人物造形を一言で表現するなら、やはり「リアリズム」ということになるだろうか。そこには、生身ではないキャラクター化された登場人物でも、真実の感情表現が出来るという監督以下スタッフの思いが強く表れているように感じられる。実際、ここに紹介したキャラクター設定を見ても、感情表現のために表情や仕草をどう描くかといったことについて、いかに多くの工夫と努力がなされているか窺い知ることが出来ると思う。そうした映画に込める思いが積み重なって、物語は初めて生きてくるのだ









細田監督との打ち合わせの中でキャラクターのイメージを作った

——今回は「サマーウォーズ」以来のキャラクターデザインと作画監督（＝作監）になりますが、正式なオファーはいつ頃あったのですか？

青山 多分一昨年（2016年）頃だったと思いますが、齋藤プロデューサーから連絡をいただきまして。で、僕と秦（綾子）さんの二人でお会いし、そこで「今度こういう企画を劇場作品として動かす予定なので、作画監督をお願いしたい」と伺ったのが始まりです。

——その時にはもう映画の内容は決まっていたのですか？

青山 いえ、何稿目かは憶えてませんが、まだプロットの段階でした。内容も、大まかには今と同じ感じですが、細かいところで色々と違っていた記憶があります。

——最初は作監としての依頼だったわけですね。

青山 そうですね。「秦さんと二人での作監でどうでしょうか」ということでした。ただ、その場では即決出来なかったもので、その時は返事まで少し時間を下さいと言って……答えを出すまでにどれくらい掛かったかはちょっと憶えてないんですけど、夏ぐらいにはもうキャラクター原案のミーティングには入っていたので、それより前にはお答えしているはずですよ。

——キャラクターデザインも担当

## 「未来のミライ」スタッフ・インタビュー キャラクターデザイン／作画監督

# 青山 浩行

あおやま・ひろゆき

テレコム・アニメーションフィルムを経て現在はスタジオ地図所属。「スーパーマン」（1997）の功績にてエミー賞アニメーション部門「優れたアニメーション演技賞」を受賞。細田監督作品には「時をかける少女」（2006）、「サマーウォーズ」（2009）で作画監督、キャラクターデザインを担当。

されるということは最初から決まっていたのですか？

青山 はい。と言うのは、監督からも、絵コンテを描くにあたってイメージを作っていく上でやはりキャラクター原案の絵は欲しいという話がありまして。それで早めに決定しなければいけないということになったんです。ただ、その時僕は他のテレビシリーズの仕事もあって、最初の2ヶ月間は土日だけスタジオに毎週通って、監督とスタイリストの伊賀（大介）さん、秦さん、それに途中からは助監の石井（俊匡）君も参加して、5人で色々とキャラクター原案を開発していく作業をしました。

——今回はキャラクター原案も担当されていますね。

青山 「時をかける少女」や「サマーウォーズ」の時は、キャラクターデザインといってもあくまでも貞本さんが描いたキャラクター原案を作画監督としてキャラ表にまとめるという意味での役割でしたから。だから、今回も最初は「作監をやるということは、どのみちキャラ表をまとめ上げるということも含んでいるんだろうな」と思ったのですが、そうではなくて、キャラ原案をやって、キャラ表作りもやって、その上で作画監督もということ割と最初に言われたような気がします。

——作業的には大変ですよ。

青山 それはやはり細田さんの作品ですから、参加させてもらえる

のは非常に光栄なことですし、「面白いだろうな」とは思いました。それはプロットとかストーリーというよりも、クリエイター……この場合は特に演出家、監督という意味ですが、その細田さんの作品に参加する魅力は大きいんです。ま、そこに「大変だな」というのもセットで付いてくるのが問題ですが（笑）。ただ、今回は準備を始めるタイミングだけがちょっと悩むところでした。というのは、前の仕事とちよつとだけ被ってしまっていたんです。あと、作画監督というのも、自分の適性に合っていると必ずしも思っていないので、そこも少し……「こんな若輩者でよろしいのであれば」っていう意味ですが（笑）。

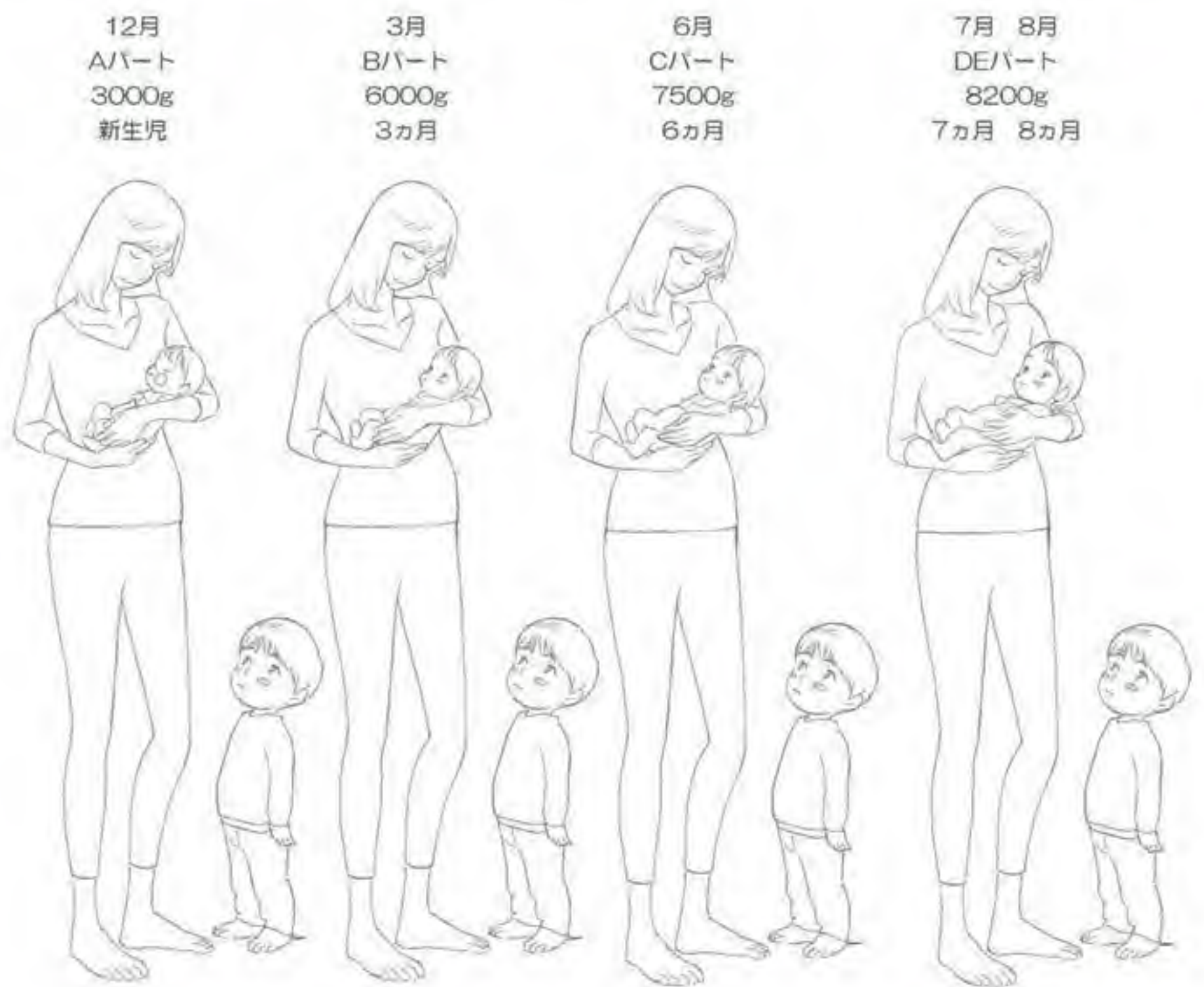
——ところで、最初にプロットを読んだ感想はいかがでしたか？

青山 今までの細田さんの作品もそうでしたけど、ファンタジーと現実世界のバランス感がやっぱり凄く心地良いと思いました。もちろん最初は、派手なシーンとかアクションは少なそうだなとか、家の中の話が続いて、しかも色々な家族の日常的な描写とかがあって、正直、めちゃくちゃ大変なんだろうなとも思いましたが。

——芝居として日常芝居はやはり大変なのですか？

青山 ええ。自分自身、そういうのが必ずしも得意というわけではないので。ただ、現実の世界から不思議な世界に行くというのは面白





キャラクターデザインと共に描かれた対比表。短い期間で成長するミライちゃんの大きさを各パートごとに対比表として描いている。成長に伴ってキャラクターを変えてゆくということ自体はそれほど珍しいものではないが、さすがにここまで細かく設定した例はほとんど無いのではないだろうか。小さな子供を可能な限りリアルに描きたいというスタッフの思いが窺える一枚だ

そうだなと思いました。もちろん、実際にどんな作品になるかというのはまだプロット段階ではハッキリとは分からないですし、きつとコンテを描きながら監督も色々変えていくんだろーなとも思いましたが。何れにしても、最初読んだ時はまだ明確に「あ、これならやる」「こんななんだつたらやんない」という判断は出来なくて、色んな可能性があるなあと思ったのが正直なところで、とにかくまた全然見

たこともないような感じになるんだろうなと、そういうところはやっぱり興味も引かれますし、参加する動機としては凄く大きかったですね。それで「まあとりあえずやってみようか」というのを秦さんと決めて、指定された日にスタジオオへ行つて、「やります」とお答えしたんです。

——キャラクターの方向性について、細田さんからはどのような要求があったのですか？

青山 自分で簡単なイメージをラフ画で描かれることもありましたが、今回は「描いてみてください」と、こちらに任せられることが多かったですね。で、二人で打ち合わせをしながらどんどん変えていくという。例えばセーラー服のミライちゃんなんかは「イメージがこんなで」とラフ画のようなものを描いて下さって、それを基に僕なりにアレンジして描くのですが、打ち合わせをする中でどんどん変わっていき

くんです。最初は「やっぱりショートカットかなあ」と言っていたのが、「いや、今まではショートカットでやってきたけど、今回はやっぱりロングヘアにしたい」となっていて。その度に色んな絵を描くのですが、結局は「やっぱりショートでいきたい」と変わるといふ(笑)。もちろん、一回で監督を「うん」と言わせる魅力的な原案を描ければいいのですが、とてもそんな力量は無いですし、自分自身何度でも微調整して描き直していきたいとも思っていたので、結果的に何度も描き直すことになったんです。くんちゃんも、ゴールが全く見えないまま監督から「こんな感じ」と言われて描いてみるのですが、自分では指示されたように描いた積もりでも、「いやいやそうじゃなくてもっとこんな感じで」と言われてしまふんです。一回、「母をたずねて三千里」のマルコを模写してみ」と言われて、その場でマルコを描いてみたこともありました。

——くんちゃんのイメージにマルコがあつたのですか？

青山 割と最初の頃はそういう話もありましたね。最初に描き出す前に簡単なイメージの説明をされた時もマルコの話は出ましたから。でも、単にマルコという少年のイメージを模写するという話ではなくて、アニメーションで子供を魅力的に表現するためにはどうしたらいいかと考える時にマルコの丸いラインというのが表現として参考になるんじゃないかっていう話を良くされていましたね。

——それはリアルというよりはむしろ一種のデフォルメで描くということですか？

青山 あの頭身は現実的にいったら一歳とか二歳くらいなんです。でも、アニメーションで子供を表現する上ではその頭身がむしろ観る人の思い入れを促すのではないかと、そこをリアルな頭身でやってもやっぱりダメなんじゃないかというようなことは監督も最初からよく仰っていました。多分、4歳だからといって、主人公を現実の4歳の頭身で描かなければならないというわけでもないし、実際、そういうふうにする気もないと思ってたのではないのでしょうか。そこはやはりアニメーションでどう可愛く見せるかという、いいところを探りながらキャラクターも作っていくという感じでした。

——一番最初に描いたのはくんちゃんだったのですか？

青山 ハッキリとは憶えていないのですが、最初に描いたのは、赤ちゃんのミライちゃんとかくんちゃんだったと思います。「じゃあ次までにこんなものを描いてください」と言われて。それで1週間後に赤ちゃんのミライちゃんとかくんちゃんを描いて持っていいたら、「これは違いますね」「この感じも違いますね」とすぐに弾かれた記憶がありますから(笑)。

——他のキャラクターもやはり中々



OKが出なかったのですか？

青山 そこは説明するのが難しいのですが、先ほども言ったとおり一昨年に作品に入った段階ではこちらの作業は土日だけしかできなくて。翌年の1月に前の仕事が終わってからは毎日こちらのスタジオに入って作業するようになったのですが、その段階で、前年の夏とか秋にやっていったものがどんどん覆されていったんです。「やっぱりもっとこうしましょう」とか「こんな感じのイメージで」と。何度も直しても変わらないだろうと思っていたものでも、何週間後とかになるとまた変更になったり。主人公のくんちゃんの髪型なんかも、最初ストレートだったのを、途中で「やっぱりアニメーションで主人公の男の子といったら、もう少しと特徴的な髪型の方が掴みがいいんじゃないか」とか「みたいなことになって。それでクセ毛に直して、もうこれでOKかな」と思ったから、突然「ストレートにしてみよう」と言われたりして(笑)。最後はもう「どっちだろう？」と完全に迷走状態です。

——それで、どうしてストレートに決まったのですか？

青山 たまたま通りかかった山下(高明)さんに意見を求めたら、「ストレート」と(笑)。そこは、さっきも言ったようにセーラー服のミライちゃんがロングヘアなのかショートヘアなのかというのもそうでしたし、人間の状態になって

いるゆっこのモデルも色んな人の画像を見たりしましたし、とにかくミーティングの度が変わるといいうのはどのキャラクターも同じでしたね。

——だからといって、いつまでもキャラクター原案をやってるわけにはいかないですね。

青山 それは僕が一番思っていたことでした。でも、誰も何も言わないです(笑)。作打ち(作画打ち合わせ)の時期も決まってるのに、なんでまだキャラ原案のミーティングで延々とちゃぶ台返しを繰り返しているんだと。僕の頭の中では、キャラ原案というのは1人のキャラクターに対して一つの絵で、せいぜい前向きと後ろ向きとか、顔のアップと全身が1点ずつとかぐらいというイメージだったので、最初はそういう感じでやるのかと思っていたんです。で、基本的な造形が決まってしまうと、色んなポーズ集とか表情集はキャラ表作りの時に描けばいいと。だから早くキャラ表作りに入りたいと思っていたのですが、その時間が全く無くなるぐらい延々とキャラ原案の作業が続く……というが、続きそうだったんです。それで、途中からもうラフ段階で色んなポーズをいっぱい描いてキャラ原案のミーティングでなるべくそういうのも見てもらうようにしていった。具体的にはそれでOKを取れるわけではないですけど、「あ、まあこの感じですね」とか「いや、この感じは

違いますね」といった感想はいただけるので、それを後々のキャラ表作りの時に活かしていこうと。とにかく、キャラ表に関しては、最悪1〜2週間くらいはかからないんじゃないかと真剣に焦ってきいていたので。でも、やっぱり「髪型こう変えましょう」とか「服装こう変えましょう」となるんです(笑)。

——ラフをいっぱい描いておくといっても、やっぱり監督チェックは入るわけですね。

青山 ええ。ただ、描き始めた当初は逆にそんなことを考える余裕もなくて、少しでも監督のOKをもらえるように、それこそ数撃ちや当たるじゃないですけど、精一杯色んなポーズを描くという感じ

でした。でも、やっぱりそのキャラクターらしさというのを凄く厳しく見るのは分かっていたので、そこは「時かけ」とか「サマーウオーズ」でキャラ表をまとめた時の記憶を頼りに監督の意向を色々思い出しながら描きました。具体的には、三面図的な立ちポーズじゃなく、そのキャラクターらしいポーズをさせるといったところでしょうか。

——それはキャラ表と同じような感じで描いたのですか？

青山 キャラ表というよりは、そのキャラクター性をなるべく的確に捉えるポーズとか、何かをしてる途中のカットを色んな角度から切り取ったような感じの絵を出せるだけたくさん描くという感じで



夏服姿のくんちゃん



いたのですが、次第にそういうのもあった方がキャラクター性は出るのかなとも思うようになっていって。特に今回の主人公は特徴的なラインがないわけですから(笑)。最終的には、キャラ表が出来て色を塗る時に、色彩設計の三笠(修)さんに色トレの赤味のあるキャラと無いキャラを作ってもらって、それを比べたりしました。

——青山さんとしてはどうでしたか？

青山 いや、もうだんだん分らなくなってきました。ただ、今回はそんなに無いんですけど、他の子供達の中に紛れてるカットなんかでは、主人公に頬の赤が入っているというのは、それはそれでいい方法かなとも思ったりしました。

## それぞれの個性で担当を分けた作監作業

——今回、秦さんと共同作監となってますが、例えば役割分担などのようなものはあったのですか？

青山 「何も決めず」と言ったらアレなんですけど、実際に原画を見てから「これは秦さんの方が向いている」とか、「このカットに関してはこういう作業が必要だから、それは僕の方が向いている」とこちらで判断して担当を決めていきました。具体的に言うと、秦さんは動きを描くのを全然苦にしない方なので、動きを直してもらったり。あと、原画が描くポーズに関して

うちよつとブラッシュアップが必要と監督が判断した場合は、秦さんにやってもらいました。本人は否定するかもしれないですけど、子供を描くにしても、芝居をどう表現するかということに関して、僕よりずっとセンスのある方なので。僕はどうしても立体とか造形をバースの中でどんなかたちに見せるかというのを気にしてしまうところがあって、そのため人形のように冷たくなることがあるんです。特に子供はやっぱり秦さんの方が子供らしい感じとか可愛い感じが出来ますよね。

——青山さんはどういうところを担当されたのですか？

青山 秦さんの修正に対して「頭をここのまで大きくしない方がいいんじゃない」とか「ここからここへ移動する時はもうちよつとこういう感じがいいんじゃない」といったような感想を言ったりはしました。あと、最終的にキャラクターを直すために、もう一回ブラッシュアップしたり、原画へレイアウトバックする前に修正の修正とかたちでキャラ似せの絵を載せるということもしています。もちろん、僕が絵を載せずに秦さんの修正のままでレイアウトバックしたのもあります。

——特に面白いと思ったシーンがありますか？

青山 おかあさんが子供の頃のシーンですね。この凄く動くところは田中敦子さんという僕と秦さ

んが昔いた会社の先輩で天才的な原画の方がやっているのですが、もうポーズのニュアンスとかは弄る必要はないかと、キャラ修正だけ乗っけるという感じでした。確かキャラ修正をちよつとだけ入れてすぐにレイアウトバックしたと思います。形式的にいうのも変ですが、それもとにかく原画のよさを殺さないようにと考えながらなんとなくちよつと入れるという感じでした。

——動きの点で細田監督が特にこだわっていたところはありましたか？

青山 おおまかにまだ作画とかに入る前の段階で、それこそもって初期の段階で言っていたのは、どんな言い方をしたか正確には憶えてないんですが、「作画も子供を描写したり表現したりすることにちゃんとこだわっていかないとけない」というような話は何度か仰っていました。

——子供の表現というのはリアルに描くということですか？

青山 いえ、むしろリアルに描けばいいというものではないという雰囲気だったと思います。分かりやすく言えば「ロトスコ(ロトスコープ)がいいというものではない」ということです。そこは突き詰めて聞いた訳ではないですけど、多分人間の脳内を通った上で表現されたアニメーションがいいということだと思っています。つまり、現実

が、「こういう立体はこの角度で見るとこうなる」といったことを正しく描写するといったことのために頑張ってもらいたくないと、そういうことなんじゃないかと。言葉を換えれば、「実写そのままが決していいわけじゃない」ということですよ。実際、そういう類いのことを仰っていたこともありましたが、全部実写のようにリアルだったらいいかという、それは多分違うだろうなというのはこちらも思っていたので。やっぱり見る人にとってこういう印象を持つて欲しいかというところはカットによっても違うと思うし、そこは誇張して表現したい部分もあると思うんです。ですから、子供らしさということでも、「アニメの中で描かれてきた子供の表現」みたいなところで思考停止になるのではなく、ちゃんと現実を観察して、子供というのはこんな感じなんだというイメージをしっかりと形作った上で表現したいというところなんじゃないかなと思うんです。今回はそのために現実の子供を観察してスケッチする機会も作りました。

——実際に子供を見ると、やっぱり全然想像していたのとは違うものですか？

青山 簡単に違うとも言えませんが、例えば「そのポーズを描け」と言われて想像で描いたものと、現実の子供が取っているポーズとの間にはかなり開きがあるんです。

——今回も影無し作画ですね。

青山 それは、細田さんの場合は毎回ずっとそうだから。ま、影無し作画は僕も好きなので。ただ、ハードルが高いなと感じる時もありますけど。逆に、今主流の影付きの大変そうな絵も「ホントよく描くなあ」と思います。

——ディテールが少ないだけに難し



いということもあるのですか？

青山 それだけ画力が全部出てしまふ怖さというのはやっぱりあります。でも、ディテールを増やしても画力や表現力の無さを誤魔化すことは、本当は出来ないんです。それでも、動きや表情や演技のセンスの方に少しでも集中出来るようにという意味では、表面的なディテールとかは少ない方が楽で楽しいですね(笑)。

——今回も駅のモブはもちろんCGで作っていますか……。

青山 そうですね。でも、そこは監督とも長く付き合っているところがあるので、当然監督の意向もある程度知り尽くしていますし、監督も厳しくCGをチェックしているので、2Dのアニメーションらしい感じというのは出ていると思います。

——それは手描きのアニメに近づけたということですか？

青山 はい。3Dを使うにしても、世界感の中の統一というところはやっぱり神経を使わなければいけないと。そこを見た人がいかにも3Dだと感じるようではいけない、やっぱりそこはほかの場面と馴染むように、時には「2Dの手描きの作画だともうちよっ」という感じにしたりもするんですよ」と僕達がちよっと調整を促したりすることもあると思います。でも、今回の駅のシーンとか「バケモノの子」を見る限り、モブに関してはもう全然問題ない感じですよ。毎回

見て「ああ、もうなんか凄くよく出来た作画のモブシーンみたい」と思うぐらいいい感じなので(笑)。

——一方で、手描きのよさというのも絶対にありますよね。

青山 そうですね。やっぱり人間が手描きで描くものは、一度脳内を通ることによって、捨てたり誇張したりというのを色々とやってしまうので、そうやって出来たものはなんか面白いですよ。これで、3Dのソフトを使いこなせるようになつたら、「あんなこと」「こんなこと」とやってみることも出来るので、またそれはそれできつと面白んだらうなとは思っています。ただ、今回も思ったんですけど、やっぱり原画が描いてくるものを見るのは楽しいんですよ。子供を表現するにしても、「あ、こういうふうを描くやり方もあるのか」とか、「こういうふうを描くのが可愛い」という描き手の意志が凄く伝わってくる」というのがあって、森川聡子さんの原画だったり、田中さんの原画だったり、それぞれの見る度に「ちよっともう笑ってしまっしょうがない」というカットとかがあるんです。なんかやっぱりそれぞれの人の考えてる……「こういうふうアプローチしてみたけど、どうよ」という感じで描かれてるものを見るのは、やっぱり「ああ、凄いな」と思いますよね。

好の題材だったのではないですか？

青山 そうですね。作っている時は分からなくても、作り終えると「ああ、凄く表現の幅も、アニメーションとしてのアプローチも幅広かったんだなあ」と感じましたね。それは必ずしも現実をそのままに再現するというのではなくて、むしろ「こういうふうになると面白くなる」とか、「こういうふうになると可愛い」ということとそれぞの感性と経験で表現することの可能性といったいいでしょうか、その違いを見るのが凄く面白かったですし、また可能性を感じたところでもありました。



中学生のミライちゃん





くんちゃんの家平面見取り図

## プロダクションデザイン 谷尻 誠

### たにじり・まこと

1974年広島県生まれ。建築家。2000年に建築設計事務所 SUPPOSE DESIGN OFFICE を設立し、2014年より吉田愛と共同主宰。細田監督作品には初参加。

——今回はどういう経緯でお話できたのでしょうか？

谷尻 友人からの紹介でした。細田さんから次回作のお話を伺い、「一緒にやってみませんか」ということになったのです。

——最初は細田監督とどのようなお話をされましたか？

谷尻 中庭を物語の中心とした映画で、物語もほとんど住宅を舞台にして作っていきたいといったことでしたね。映画と言うと普通は大きく舞台が展開しますが、それを今回はかなり制約した中でやっていきたいという。そんなところが凄く魅力的だなと思いました。

——部屋が階段状になっているというアイデアはいつごろから決まったのですか？

谷尻 割と最初からあったアイデアです。今回は坂道が凄く重要な要素となっているのですが、住宅を舞台にしている限り坂道はないので、それに代わるものとして階段を使うというのはかなり早い段階から決まっていました。

——アニメーションの仕事と実際の設計とで違いはありましたか？

谷尻 具体的でありながら、抽象的でもあるところでしょうか。実際に無いものを作り出すという点では（設計もアニメも）一緒なのですが、どういふふうにも出来そうで出来ないところが（アニメには）思ったよりも多かったです。他にも、実際の建物はデザインと実用性を両立させる方向に沿ってやっていくのですが、アニ

メではその実用性の方が無い分、手がかりを見つけるのが逆に大変でした。ですから、その家でどんな暮らしをしているかといった辺りも細田さんと色々話しながら組み立てていくとか、その上で、主人公のおとうさんは建築家だけれども、まだ独立して間もなく、お金も無いから、そんなに大きな家を建てられるはずがないといった辺りを手がかりにして、じゃあ面積はこれぐらいにした方がいいとか、本当は建築家らしい家を建てたいだろうけど、おかあさんという一番の手ごわいクライアントがいるからあまりやんちゃなものを建てられないとか（笑）、そんな感じで考えていきました。

——コストダウンといえは、壁がコンクリートの打ちっ放しになっていましたね。

谷尻 自分自身、ああいう壁が凄く好きで、自宅なんかも壁は打ちっ放しにしています。ただ、それでもアニメの家は割と抑えた方で、最初はもっと激しい、それこそ建築家然としたものを考えていましたから。

——小さな子供がいるということ、例えば危ない構造にはしないとか、何かデザインに影響したところがありましたか？

谷尻 それは逆でした。子供って意外と危ない段差とかで遊ぶのが好きなんです。大人が思っているより危険察知能力も高いですし、それで、むしろ子供が動き回るような家にしたといった要望が監督からあって、こういうデザインにしたところもあるん

です。影響したといえは、階段の段差は子供の高さよりもちょっと上、ブラス、手すりがない高さということとが最初からキーワードになっていたことでしょうか。これは、成長するに従って景色が変わっていくというのを狙いたいという監督の要請に応えるもので、そのためには段差というのが絶対に必要でしたし、高さというのも重要だったのです。

——確かに、大人になると、子供の頃に見ていたものがこんなに小さかったのかと思うことがありますよね。

谷尻 そうですね。子供の目線で見ると、中庭から下の部屋もちゃんと見えるのですが、大人が見ると手前までしか見えない。そういうのを細田さんに伝えると、凄くいいねと言っていたので。今回の家は上の階がほぼワンルームなんです。それを空間的にずらすことによって、隙間が生まれる。その余白に犬が住んでいたりと、同じワンルームでも広がり全然違う絵になったのではないかなと思っています。

——家としては、両脇の家の隙間に建てられている感じで相当小さいですね。

谷尻 小さいのに豊かなところに主人公らしさがあると、細田さんが仰っていました。

——中庭が物語の中心ということですが、中庭からダイニングやリビングがどう見えるかといったところもかなり意識されましたか？

谷尻 そういった視点は僕達の意識



には全くありませんでしたし、全くわかっていませんでした。そこは細田さんから教えていただきながら設計したところでした。普段はまず建物がどう見えるかという視点で設計するのであって、この画角ではどう見えるかといった視点で屋根を動かしたり床を上げたりしながら設計するのは考え方としては全く逆なんです。

——内装に関しても建築家であるおとうさんの個性は意識されましたか？

谷尻 そこはやはり僕らだったらどうするかというのを前提にしています。その上で、細田さんから出た要望を取り入れてデザインしました。シーンによっては、後ろの本棚にどういもの置くべきか、といったことも考えましたし、この物語に登場するおとうさんは優しい人柄なので、建物も住む人に押し付けるといよりは逆に受け入れながら作るだろう。その意味では優しいし、悪い意味で弱いという人物像を建物で表現するように考えました。

——おとうさんの作業椅子なども特別なものですね。

谷尻 ヒロシマチェアという椅子で、僕も自宅で使っているものです。あと、おとうさんの本棚に置く本も提案させていただきました。普段はそういうのを全部隠すように設計するのですが、今回は僕らもある種おとうさんの気持ちになって、「自分がこの家を設計するとしたら、どういふふうに設計するだろう」といったところを投影していったんです。そういう

クライアントと建築家の思いが入りまじっていると矛盾が起きるのですが、その矛盾が両立していく時に、形として腑に落ちるといのが何度も何度もありました。そこが凄く魅力的なコラボレーションでしたね。

——アニメーションの仕事はいかがでしたか？

谷尻 面白かったですね。特に自分達だけでは中々思いつかないようなデザインが出来上がっていくというのは、個人的にも凄く発展性のある仕事でした。

——ある意味、人が住む家というより、舞台に近い感じですね。

谷尻 だからこそ、リアルに作りたいかったです。リアルに作るからこそ、映画の世界がより拡張性のあるものになるのであって、これが架空の建築だと逆に物語性が弱まるのではないかなと思います。もちろん、ただリアルであればいいというものではなくて、作品世界を魅力的にするためにはそこにある種の理想というかファンタジー性も入っていなければならぬ。細田さんの魅力はその本来であれば矛盾する面をバランスよく両立させているところなんじゃないかなと思います。

——これは建築家の方なら当然なのかもしれませんが、実際に、階段の段差などは主人公のサイズに合わせたりはしませんか？

谷尻 そこは法的に決められているサイズをきちんと守りながら作りました。逆にいい加減に作れといわれても、その方法論が分からないですし、

何から手をつけていいか分からなくなっただけでしょうね。ただ、それでも最初はどうしようとは思いました。脚本などを見ながら、楽しい部屋というのを提案してみても。そしたら、その時に監督といいねという話になって、そういったところから具体的に設計をしていくという形で作っていききました。

ただ、最初はやっぱりちよつと豪邸な感じにしてしまったんです。でも、そうではないと言われて、それでいつも通りやろうという話で案を出していったんです。

——設定を見ていくと、子供部屋は最初、第二リビングと名付けられていますね。

谷尻 セカンドリビングというか、離れという感じです。実際に設計する時も、まだ子供が小さいうちはそんな子供部屋なんて用意しませんよね。そこで、将来そこを子供部屋にしたリ、子供が二人になったら二つに分けられるようにフレキシビリティを持たせた場所にしておこうということで作ったんです。

——今回、特にアニメーションならではの感じた作業はありましたか？

谷尻 太陽が射し込んでくる角度などはデザイン段階から考えて作っていききました。そこは季節によっても違いますし、時間によっても違う。その光がどう入っていくかというところをきちんと計算したり、インテリアなども季節ごとに変えてみたりといったところはアニメならではの仕事だと感じましたね。

——この映画を観て、こういう家

に住みたいという人が出てくるかもしれないですね。

谷尻 本当ですね。

——ちなみに、細田監督の印象は？  
谷尻 色んな人を束ねて動かしているのに、むしろそれを楽しみながら作っているというところでしょうか。ある種、自分のアイデアを完成させないのも、そのためなのかもしれない。自分の考えていることが完成していると、そこに寄り添ってもらうことが目的になってしまいますから。だからこそ余白を残したまま物語を作られている気がするんです。そこが、細田さんの器というか、凄く素敵なのところだと思いましたね。

くんちゃんの家の見取り図（側面）

最終的な設計案の側面図。階段状になっている部屋の配置や、その高さの違いを土台そのものを盛り土で階段状にすることによって実現していることなどが分かる





子供に対するこだわりを描く

——細田作品には「サマーウォーズ」からずっと参加されていますね。

尾崎 細田さんの作品はやって楽しいですし、作品としても本当にやりがいがあるので、毎回毎回参加させてもらえるだけで嬉しいです。

——今回参加された時、事前にシナリオは読まれましたか？

尾崎 いえ、シナリオは読んではいませんでした。全部ではないですけど、最初の方の絵コンテは上がっていました。

——絵コンテを見てみての印象はどんな感じでしたか？

尾崎 そうですね。今回は特に今までのような派手さは無いという感じでした。「おおかみこどもの雨と雪」の時もそうだったんですけど、最初は本当に生活感のある物語から始まっていて、今回はさらにそれが「ピンポイントできたな」という感じでした。

——子供が主人公ということについてはどう思われましたか？

尾崎 「これはちょっと大変かも」と思いましたね（笑）。子供に対するこだわりが絵コンテからも強く伝わってきて……。

——やはり子供を描くのは大変なのですか？

尾崎 マンガっぽい子供だったら、これまでもやってきていますし、あの程度は描けると思うんです。でも今回はそうではないですよ。現実の子供を描かなければならない。で

すからもう「これはちょっとマンガっぽくはできないな」と思ったんです。ところが、絵コンテを見てみると、やっぱりマンガ的な表現もかなりあるんですよ。で、色々悩んだ揚げ句、結局いつもの自分の原画になってしまいました。

——ただ、子供だけでなく、大人の演技もこれまでとは違う現実的なものですね。

尾崎 ですから、赤ちゃんの子守りに慣れてないおとうさんといったところなんかは、こういう芝居をさせたいんだろうとちょっと悩んだりもしました。特に自分には子供がないので、あそこまで小さな新生児はほとんど見る機会が無かったです。それで、テレビとか映画とかでチラリと見た場面などを思い出しながらかいたのですが……。いつもそうなのですが、とにかく細田さんが描いた絵コンテの雰囲気になるべく拾って、それを表現出来ればというふうになりました。

——今回担当されたカットのなかには、引いたカメラ位置から複数の登場人物がそれぞれ違う動きをするという場面もあります。

尾崎 細田さんはそういった描き方が好きですね。描く方としては本当に大変なんですけど、でも、それがまた見て笑えるから、凄いなと思います。

——1カットが長い場面は特に動きを工夫されたりするのですか？

尾崎 いえ、細田さんの絵コンテはそこに描かれている芝居だけでちや

## 原画スタッフインタビュー

### 原画

# 尾崎 和孝

おさき・かずたか

みゆきプロダクション、スタジオウオンパートを経て、現在はスタジオ地図所属。「猫の恩返し」(2002)、「マイマイ新子と千年の魔法」(2009)で共同作画監督を務める。細田監督作品には「サマーウォーズ」(2009)に共同作画監督、「バケモノの子」(2015)で原画として参加。

| S013 | C017 | くんちゃんをしかるおかあさん [レイアウト+原画]







S013 | C018 | くんちゃんをしかるおかあさん【原画】

んと成立するようになってるんです。だから、特に何か足したりとかそういうことはしなかったですね。

ただ、描くのは大変でしたけど……とにかく4人なら4人がずーっと動いているわけですから（笑）。

——やはり映画的な構成なんですよな。

尾崎 そうですね。とにかく長尺のカットが多いので、動画の人は大変でしょうね。原画でも出来るだけ中割りの参考を入れたりしていたんですけど、今回は台所とか家の中の演技が多かった上にCG絡みの場面も多くて、セル重ねや合成が相当に複雑でした。そういうところは、動画も重ねては外し、外しては重ねたりして、相当に大変だったみたいですな。

——今回はくんちゃんとミライちゃんの顔だけが画面いっぱいに出されるようなシーンも多いですよな。映画の大画面いっぱい影のないシンブルな子供顔がくるというのは逆に

難しいのではないですか？

尾崎 難しいです（笑）。特に赤ちゃんのミライちゃんはポツチャリしていて、そのムチムチ感を出さなければならなかったの。

——しかもその柔らかさを輪郭線だけで表現しなければならぬ。

尾崎 そうなんです。くんちゃんがミライちゃんの頬をつまむところなんかは、普通の作品だったらつまんだ肉のところに影を入れてへこみを表現するんですけど、細田さんは「それはやめましょう」と（笑）。だから、顔の輪郭線だけでそのへこみを表現しなくてはならない。その辺りはやはり徹底しているなという感じでしたね。

## こだわることの大変さと楽しさ

——他にも子供の表現で大変だったところはありますか？

尾崎 髪の毛も大変でした。子供の

髪はサラサラなので、ちょっと動いただけでサツサツって動いたりするんです。それで髪の毛もなるべく気を付けて動かすようにしたのですが……。

——表情ということだと、怒ったり笑ったりと次々と変わっていきますよな。

尾崎 今回は可愛いくんちゃんを描いた記憶は無いんです（笑）。怒っているか泣いているかとばかりで。あと、ミライちゃんは赤ちゃんなので元々表情が少なくてすし。

——そういうシーンはやはり現実の赤ちゃんを参考にして描くのですか？

尾崎 今回は実際にスタジオへ子供を連れてきて、皆でスケッチをするクロッキー会というのがあったんですけど、ある時赤ちゃんが泣き出したことがあって……。そうになると、かわいそうになつてもう観察なんか出来ないんですよ。逆にそれがしばらくトラウマになってしまつて（笑）。だから、子供の走りとか仕草といったところは、もちろん現実の子供がどんな感じなのかといったところを全く考えずに作業することは出来ませんが、やっぱりこれまで自分が経験してきたアニメーション向きに描く方法で描いたというところはありませんね。

——そうしたアニメーション向きの描き方と現実の子供の動きの間にギャップはありましたか？

尾崎 正直言って、ここは子供らしさがなかったという反省みたいなものは僕の中にもありました。ただ、作

業を進めて行く内に、やっぱりいつもの自分の原画に現実のニュアンスを足していくという感じで進めていかないと難しいなと思ってしまつて。最終的には自分のやり方で描くことになつてしまいましたね。

——それでも子供を観察した成果はあったのではないですか？

尾崎 どこかに反映されているというのですが……。とにかく、子供らしさって何だろうと色々考える契機になったということはあったと思います。今回（原画として）参加した全員が共通の認識の下で子供を表現しようとしたというのは、細田さんがそれぞれに希望したことだと思うんです。そうですね……「新しい子供の動きを作ろう」といった意識まではなかったかもしれませんが、とにかく「子供の可愛らしさってなんだろう」といったところは皆に考えてもらいたいという、そんなことを考えて色んな指示をしたといった感じは受けました。

——そこは普通の現場にはないところですね。

尾崎 本場に細田さんの作品には「そこをこだわらないでどうするんだ！」という、絶対のこだわりがあるところがありますよな。だからこそ僕達も可能な限りこだわった仕事で応えるしかないなと思つてしまふんです。

——最終パートの駅で迷子になったくんちゃんの場面はそれまでとは少し異質な感じがしたのですが。

尾崎 あそこはリアルな子供という

よりもっと普通にいつも通りのアニメとしてのやり方で描かせていただきました。もちろん、アニメっぽい表現を見せる一方で、ガツカリしたり喜んだりといった感情もみせるので、リアルさも意識しましたが。

——おかあさんみたいな人達が振り返るシーンではどのようなことを意識されたのですか？

尾崎 あの場面はほとんどシルエツトで見えないんですけど、でも僕的にはやっぱりそこに愛情がないといけないと思つたので、愛情が出るような動きにはしたつもりなんです。ただ、それが映像になつてどう見えるかがちょっと心配ではあるのですな。

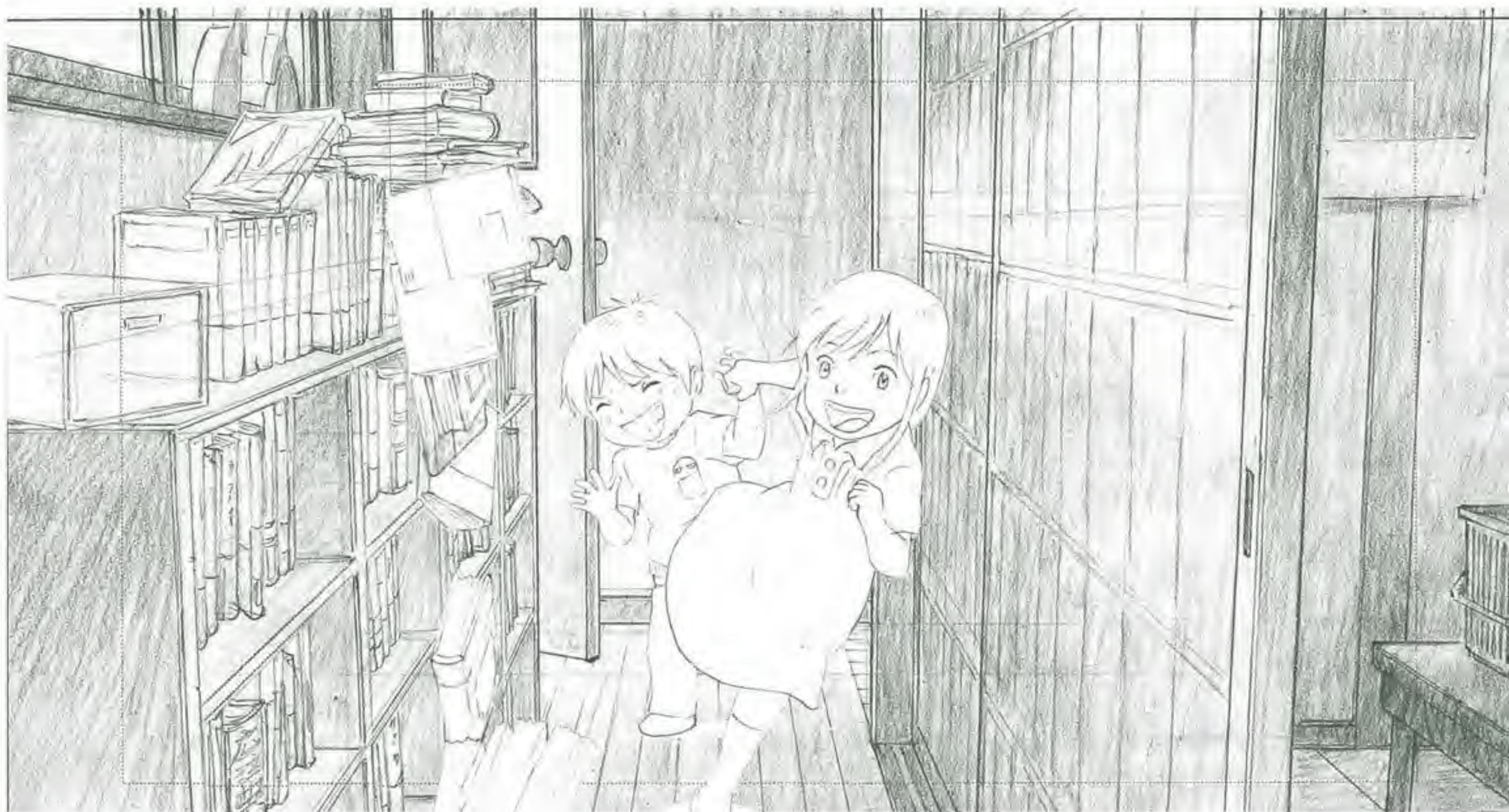
——でも、それで振り返ったのがオニババというのも酷い話ですね。

尾崎 そうですね（笑）。でも、構成としては上手いと思います。

——尾崎さんは「サマーウォーズ」からずっと細田さんの劇場作品に関わってきていますが、何か変化は感じられますか？

尾崎 基本的な部分は変わってないと思いますが、作品によって色々なことに挑戦しているなというのは感じます。例えばカメラワークとかカット割りといった表現の仕方には毎回挑戦されていますし、こだわりの方がどんどん前より強くなつていいますよな。とにかく毎回毎回一緒に仕事をさせていたでいて「楽しいなあ」「楽しかったなあ」と思えるのは変わらないですよな。





S043 | C018 | 家の中ではしゃぐんちゃんと少女(おかあさん) [レイアウト+原画]

原画

# 田中 敦子

たなか・あつこ

テレコム・アニメーションフィルム、スタジオジブリを経て、現在フリー。「ルパン三世カリオストロの城」(1979)、「ジャリン子デエ」(1981)、「となりのトトロ」(1988)、「風立ちぬ」(2013) など。高畑勲、宮崎駿両監督の作品に原画として数多く参加。細田監督作品は「サマーウォーズ」(2009)、「バケモノの子」(2015) に続く参加。

思い切った動きを自由に描く

——細田作品には前作に引き続いての参加になりますね。

田中 細田さんは東映アニメーションでの長編や、テレコム・アニメーションフィルムの作品などが好きといった話を「バケモノの子」の時にちょっと伺っていて。そういうテイストで大丈夫ならと参加させ

ていただきました。

——今回田中さんが担当されているのは最初の廃墟の庭へ入っていくシーンと、幼い頃のおかあさんと大暴れをするという、どちらも非常に動きのあるシーンですね。

田中 私が描くと、キャラは似ないし、デッサンも狂うので、動いているところの方が色々誤魔化せるからじゃないかと(笑)。今までもずっとそういうシーンを主にやってきましたし。

——作打ちの時も監督からはそのような要求が?

田中 いえ、特に大きな要求はなく、「4歳の子供が主人公の映画は珍しくて初めてなんです」ということを言われた記憶があります。

——小さな子供を描かれるのは?

田中 実はそんなに多くはないです。アメリカでのお仕事で、あのぐらいの頭身のキャラクターがバカバカ動く仕事はたくさんやってきましたけど、でもそういった動きと今回求められるようなものとはちょっと違うので。

——かなりリアルな動きが求められるということですか?

田中 そうですね。もちろんシーンによって要求されるものが違うので一概には言えませんが、今はもう言っても構わないと思うのですが、私「となりのトトロ」でメイちゃんがトトロと初めて会うところとかの原画をアルバイトで描いているんです。その時も子供の動きが非常にリアルだったので、(原画を描くに

あたって)凄く上手いイラストレーターの方の絵本を見たり、一所懸命子供を観察したりしたんです。だから今回も同じような感じかなと。

——でも、リアルだと思っていれば、回って来たのは動き回ってコミカルなところだったというわけですね。

田中 私もそういうところでよかったです(笑)。日常芝居だとデッサンが狂うので。

——幼い頃のおかあさんのシーンは監督から何か特別な要求などはあったのですか?

田中 いえ、特に……とにかく絵コンテがもの凄くちゃんと細かく描き込まれているので、そのコンテの感じをいかに出すかということだけでした。ただ、廊下とかを子供が走るところで、少し横走りさせてみたら、監督が凄く喜んでくださって、「どうせだったらもつとやっちゃいましょう」と(笑)。

——それは普通の歩き方ではなかったのですか?

田中 なんだっけ……あの、マダガスカル島の跳ねるサルいますよね。

——シファカ(キツネザルの一種)ですか?

田中 そう、その走り方で描いたんです。ちょうど廊下の外に出るところを、そのサルみたいに走らせて。そうしたら、さっき言ったみたいに、他の場面でも監督が「横走りをやつて」と仰られて。しかも「全部」って(笑)。さすがに全部はもうやってる時間は無かったので、「最初の2、3歩だけに」と描かせてい



ただきました(笑)。

——横走りの発想はどこからきたのですか？

田中 スタジオの周辺に子供達が遊んでいる公園が結構あったので、お昼休みとかになるべく散歩に行つて見たりしていたんです。あと、買い物とかに行く時も、親子連れの多い場所、というふうに通るのかなとかちよつと注意して子供を観察するようにしたりして。そうしたら、普通に走ってる子供なんかほとんどいなかったんです。それこそ横走りとか、手をグルグル振り回しながら走るとか、後ろ向きに走るとか、スキップしてるとか。それまであんまりちゃんと観察したことが無かったんですけど、本当に子供って凄いですよね。

——確かに、意外とそういう意識は無いですね。

田中 でも、見てみたら分かります。それこそ手を振り回したりとかね。

——その意味では、今回は比較的自由に描くことが出来たわけですね？

田中 そうですね。自由に、色々と許してくださいましたね。

## アニメーターの発想を大切に

——もしかしたら細田監督がアニメーターの方達に求めたのもそういう発想だったのではないのでしょうか。そういう個性が入った方が画面も面白くなるという。

田中 それはあるかもしれません。

私達なりに工夫したところは、本当

にかなり受け入れて下さる感じでしたから。ただ、はたしてそれが上手

くいったかどうかは分からないですけど(笑)。むしろ、絵コンテに描

いてないことを勝手に入れても喜んで下さるので、逆に「ここまでやっ

ていいんですか？」とちよつと心配になるくらいで。くんちゃんとおか

あさんが本を崩しながら廊下を走るところなんか、最初は本棚の上の方

にあつた本も二人の頭の上にボコボコつて落ちてくるっていう芝居を考

えたんです。そうやった方がなんか子供らしいかなと思って。でも、も

しかしたら「親御さんが見て、子供が真似したら困ると思われてはいけ

ない」と監督に言われるかなと思つて、ちよつと抑えたんです。文庫本

だけなら落っこちても大丈夫だろうみたいなふうに。それでもやっぱり

ちよつと心配してたんですけれど、そうしたら「そういうのは構わないからどんどんやってください」って

言つて下さいました。

——今回は結構開放的にお仕事が出来たわけですね。

田中 そうですね。楽しく出来ました。出来がどうかは分かりませんが

ど(笑)。私の原画って青山さんが大変なんです、直すのが(笑)。

——そういうふうアニメーターが個性を発揮出来る作品は今そんな

にないですね。

——ただ、アクションだけでなく、

ゆつこくんちゃんの周りをウロウロしながら喋るシーンなんか、引

いたカメラアングルでずっと芝居をしていますよね。

田中 私の場合、芝居をさせること自体はそんな大変じゃないんで

す。むしろスタートしてグルグル回つてしゃべり終わる時に止まるタ

イミングが中々決まらないといったことの方が難しかった。ずーっとグ

ルグル歩いてどこで止まってもいいというんだつたらよかったんですけど、決まったところで止まんなきゃ

いけないんですよ。何歩でグルグル回つて最後の一步でそこに、と。

その計算がなかなか出来ないんです(笑)。それで、結局ほぼ全部描いて、

「ああ、止まらない」「もう少し歩幅を広げて、少ない歩数で歩かせな

きゃダメだ」と何度も描き直すことになりました。ちゃんと計算する人

はそういうのも簡単なんですよ。けど、それがうまく出来なくて……。

私はまず芝居で考えてしまうので、一応一通り描いてからダメだつて

分かつて調整をするという、非常に非効率な方法でやってしまうんです。

——公園などで観察されたということでしたが、他に子供の動きで参

考にされたものはありましたか？

田中 スタジオで行つた子供のクローキー会では、子供が動きすぎて

私はほとんどデッサン出来ませんでした(笑)。あと、子供を撮つたD

VDなどを観てライブアクションっ

ぽいこともやってみましたが……

少しでも子供っぽい仕草に出来たら

らって。でも、走るところ以外は結局、今までの描き方でやることに

なつてしまいましたね。多分もっとちゃんと子供を観察して描いたら子

供が描いたものは単に手足が短くて頭身が小っちゃいだけで、それ以上

のものになかなかならず。きつと監督は、子供の危なさとか、よく分か

らない仕草とか、まだ安定していない動きとか、そんなところを求めら

れていたんだらうけど、はたしてどこまでそれに近づけたか……(笑)。

あと、さつきも言いましたけど、現実の子供の弾け具合って本当に凄

いハイテンションなんです。走る時なんか、「えひやひやひやひや」って

言いながらもう大人とは全然違う

ポーズで走ってる。そういうところ

は出来るだけ頑張つて描きましたけど、やっぱり現実の子供のハッチャ

ケ具合とは違う普通の動きになつてしまいましたね。でも、そんなこと

言つてたら、また全部描き直しになつて、とうてい終わらなくなつて

しまうので、結局、諦めて大人の小型版で描いてみました(笑)。

——いえいえ、きつと凄いい子供になっていると思います(笑)。

田中 どんなふう仕上がりについているかドキドキしています。作画監督の

青山さんと秦さんにはご苦労おかけして申し訳なかったのですが、きち

んと直して下さいだと思いますので、楽しみにしています。



S043 | C021 | パンザイするおかあさん(少女) [原画]





| S019 | C003 | ダイニングの階段を一段ずつ下りてくるくんちゃん。原画をいくつか重ねた [レイアウト+原画]

原画

# 高木 晴美

たかぎ・はるみ

『青の祓魔師』シリーズ、『ハルチカ〜ハルタとチカは青春する〜』(2015)、『舟を編む』(2016)などで作画監督を務める。細田監督作品には初参加。

## 憧れの監督との仕事

——確か、細田監督作品への参加は今回が……。

高木 はい、初めてです。

——どういう経緯で参加されることになったのですか？

高木 青山さんがキャラクターデザインをされていた「舟を編む」という作品に私も作画で関わっていた

縁で、次の細田作品にどうですかというお誘いをいただいたんです。

——今回参加する前に細田作品はご覧になっていましたか？

高木 はい。「時をかける少女」は劇場に足を運んで観ました。実は「デジモン」の頃から好きで……「おジャ魔女どれみ」もそうでしたけど、細田さんが演出された回だけ「なんか違うぞ」と感じるものがあつたんです。「ぼくらのウォーゲーム！」が一番好きで、DVDやワークブックみたいなのも買っていました。私にとってはそれこそ憧れの存在です。ですから、お話をいただいた時は「まさか」という感じでした。

——特に細田作品のどういうところがお好きだったのですか？

高木 やっぱり作品に流れる空気感でしょうか。レイアウトも印象的ですし、あとテンポもいいなと思っていました。この世界のどこかでこれは本当に起こっているんだと思えるぐらいの映像に力を感じました。

——前作の「バケモノの子」はベテランのアニメーターが中心でしたが、今回はいかがでしたか？

高木 私はあまり接点がなかったのですが、若い方も参加されていたようです。ですがそれ程人数が多い訳ではないようで、青山さんは「自分達シニア世代が多くて」と、冗談で仰っていました(笑)。これまでも第一線で劇場作品を作ってこられた大先輩が周りにたくさんいる環境でちょっと緊張しました。本当はもっと色々お話できればよかったん

でしょうけど、なかなか自分からは恐れ多くて……。ただやっぱり長く第一線で仕事をされている方々ですから、学ぶことも多かったです。

——それはどういうことですか？

高木 原画の絵作りは言うまでもないのですが、生活リズムがしっかりとっしやるなど。本当にきっちり仕事をされているなという、そういう印象でした。

——青山さんから誘いがきた時、絵コンテはどこまで出来ていたのですか？

高木 かなり初期に声をかけていただいたので、まだA、Bパートあたりだったかと思っています。

——細田さんの絵コンテをご覧になったのは初めてだったのですか？

高木 絵コンテ集で見っていました。でも実際に生の絵コンテを渡されるとやっぱり凄いと感じました。緻密に描かれていますし、演出が端々に入っているなという感じで。

——レイアウトもしっかりしていますね。

高木 そうですよ。ホントにコンテでもうほとんど出来上がっている感じで。こちらとしてはコンテより下げちゃダメだと……プレッシャーはかなりありました。それで、最初の上がり(レイアウト)を出すのに、とても時間がかかったりして……。

——今回担当されたのは、どちらかというと大人しい場面でしたよね。アニメーターの方はよく、アクションよりもこうしたカットの方が難しいと仰るのですが、いかがでし



たか？

高木 地味なんですけど、微妙なポーズとか丁寧な芝居がコンテで要求されていて、そんなに動いてないじゃないかって思われるかもしれないけど、動きの幅とかが不自然にならないように気を使って描かなければならなかったんです。

### 手の表現まで気を遣って描く

——赤ちゃんの抱き方とかで何か参考にしたものはあったのですか？

高木 赤ちゃんに授乳している資料などを探して参考にしました。あと、赤ちゃんが生まれたばかりの知人のお宅にカメラを持っていって、さすがに授乳してるところは撮らせてもらえなかったのですが、抱いている姿勢なんかを撮らせてもらったりして。そういう写真も参考に、コンテの雰囲気になるよう調整して描きました。

——おかあさんがミライちゃんを抱いている手の表現なんかは凄く難しかったのではないですか？

高木 そこは派手な動きはなく、手の表現だけでおかあさんがミライちゃんをどれだけ大切に扱っているかを感じさせなければいけない。でも、それがなかなか描けないんです。最終的には青山さんと秦さんの修正で正解に導いていただいた形ですが……。秦さんは動きやポーズ、グ、くんちゃんならこんな感じ、と。それに青山さんの洗練された線は影がなくても本当に立体的で説得力が

あって、とても勉強になりました。

——話は飛びますが、おかあさんがたい焼きにバターを塗るシーンも担当されてますよね。ああいったことはご自分でも試してみるのはですか？

高木 はい、もういっぱい試しました。モデルにされているたい焼きのお店場所を伺って。移動販売のたい焼き屋さんなんですけど、それを買いにいって。で、知人にも「ちよつと塗ってみて」とお願いして、参考にしたのですが、すんなりいかなかった……。凄くいっぱいたい焼きを買うことになってしまいました（笑）。

——食べたんですか？

高木 もちろん食べました。50個くらいですかね。無塩より有塩バターの方が美味しいと思いました。

——努力の結果はいかがでしたか？

高木 コンテの雰囲気美味しそうに描けたと思うのですが……。

——レイアウトに関して言うと、細田監督は引きの画面が多いんですよね。作画としては大変なのではないですか？

高木 そうですね、大変ですね。あと、そういうカットは長尺が多くて。しかも引きの画面にたくさんキャラクターがいて、それぞれ細かく動くんです。私が担当したシーンに4人と1匹が別々に演技するというのがあったのですが、そこなんかはそれぞれの動きが絡んだりするので、時間が掛かりました。

——今回は子供を描くに当たってスタジオで実際に子供をスケッチする機会があったと同ったのですが、ミ

ライちゃん表情を描く時もそういったものを参考にしたのですか？

高木 スケッチで参考にしたのは主にくんちゃんの方で、ミライちゃんに関しては、本当にコンテのイメージと作打ちに基づいて作り込んで行きました。動きにしても、ミライちゃんはおっとりした印象だったのですが、赤ちゃんなのでじっとしていないだろうと。激しくはないんだけど普通に微妙に動いているという感じで描きました。ミライちゃんならこう動くかなって。

——これまで小さな子供を描かれたことはありましたか？

高木 こんな小さな子供は初めてでした。細田監督からも、打ち合わせの時に「4歳児が主人公の子供って初めてだと思うので」と仰られて。ですから、それこそ「どう動くのだろう」と考察するところからでしたね。

——実際に子供を描いてみて、いかがでしたか？

高木 描いていて楽しかったですね。参考で渡された映像を観ていても、子供の仕草が可愛いからモチベーションが上がるんです。ただ、とにかくよく動くし、関節がやわらかくて小学生とは違った動きをするので、これを再現するとなると作画は大変だなと思いました（笑）。

——あと、今回は食事のシーンも担当されていますよね。

高木 食べ物を観察して描くのはとても好きなんです。そういうシーンがふられたのも、たぶん私が食べ

物に執着を持っていることを青山さんがご存知で、それで割り振って下さったんじゃないかなと思ってます。

——今回、細田さんと実際に仕事をされてみて、印象はいかがでしたか？

高木 やはり細田監督はたくさんの人を惹きつける映像を作る力のある監督だな、と思いました。今回の仕事を一緒に出来てとてもいい経験になりました。

S018 | C002 | たい焼きにバターを塗るおかあさん [原画]



S018 | C003 |  
たい焼きを食べるおかあさん  
[原画]





S044 | C006 | 夜のダイニングで語らうはあはとおかあさん [レイアウト+原画]

原画

# 中鶴 勝祥

なかつる・かつよし

東映動画（現・東映アニメーション）を経て、現在フリー。「デジモンアドベンチャー」シリーズ、「ドラゴンボール」シリーズのキャラクターデザインや作画監督を務め、細田監督作品には「時をかける少女」（2006）や「サマーウォーズ」（2009）で原画として参加。

情動的な演技に挑む

——細田監督と最初に仕事をされたのはいつ頃でしょうか？

中鶴 細田君とは東映アニメーションの頃から一緒だったのですが、仕事をする機会はありませんでした。最初にやったのは確かデジモンの劇場版一作目の短い映画、「劇場版デジモンアドベンチャー」だったかな。でも、その時はちょっとキャラクター原案を手伝ったくらいで、その後は「ONE PIECE THE MOVIE オアマトリ男爵と秘密の島」とか「時をかける少女」や「サマーウォーズ」とか。あとルイ・ヴィトンのプロモーション映像ではキャラクターデザインと作画でCMなんかにも参加させてもらいましたが、そんなにガッツリ一緒にやったという感じではなくて。だから、こんなにちゃんと一緒に仕事をしたのは今回の映画が初めてなんじゃないでしょうか。

——東映時代の細田監督はどんな感じでしたか？

中鶴 あまりプライベートで深く付き合いがあった感じではなかったのですが、断片的にしか知らないのですが、傍から見ていても、自分の未来像とかをちゃんと描いていて、それに向かって着実にステップアップして行く人だという印象でしたね。

——原画スタッフとして見た時、監督としての細田監督にどこか他の監督と違うところがありましたか？

中鶴 やっぱりコンテの緻密さと

が作り込み具合といったところは凄いですよね。あと彼が劇場の監督をやっているからテレビの仕事なんかを見ていたのですが、例えばシリーズの中でも彼が演出した一本はもの凄く印象に残るんです。そういうものを作る監督という印象は一緒に仕事をする前からありましたね。

——今回、中鶴さんが担当されたカットはどちらかというと静かな芝居の場面が多いですよね。

中鶴 くんちゃんがおかあさんの頭を撫でるシーンは、実は絵コンテの尺が短かったのですが、僕が最初に作ったタイミングよりも撫でるスピードがちょっと速くなってたんです。そうしたら、ラッシュチェックの時に監督が「豪快に撫でてますね」って。で、「いや、それ監督がつけたタイミングですよ」って言い返そうと思ったけど……言ってません（笑）。

——あそこはもの凄く情緒的なシーンですよね。

中鶴 確かに、なんかそういう情緒がほしいようなカットは多かったですね。こちらとしては描けたのかどうかまだ分からないので、ちゃんと描けていると嬉しいのですが（笑）。

——ああいった情動的なシーンは打ち合わせの時に事前に何か指摘があったのでしょうか？

中鶴 いや、特には。ただ、要求は抽象的かもしれないですけど、とりあえず何を表現してほしいといったところはコンテの絵からある程度伝わってきます。あとは、そこから





S054 | C002,004,006 | くんちゃんの成長に涙ぐむおとうさん【原画】

受けた印象をどう自分なりにキチンと咀嚼してキャラクターで表現するかといった感じでした。

——主人公が子供というところで難しい部分はありましたか？

中鶴 もちろん、子供らしい仕草をちゃんと描くということはこれとあることに作画打ち合わせからお話もされて、それにどう応えられるかというのは凄く難しいところでした。でも、そこは結局共感出来るかどうかといったところだと思うんです。子供に対して何も感じるところがなかったら描くのがやっぱりちょっと辛くなるし、そうしたシーンはいいものにならないと思います。

——おかあさんの頭を撫でる場面は、やはりくんちゃんの気持ちになつて描かれたのでしょうか？

中鶴 まあ、想像はしますよね。ただ、あそこはちょっと子供らしく

なくなつてしまった部分でもあるんです。原画を清書している時、もうちょっと子供らしい手つきとかそういうのをやって気をつければよかったなと思つたりしましたから。

——何気ない仕草にくんちゃんの気持ちを集約するという感じで？

中鶴 さりげないけど、重要なカットですよ。ああいった一連の流れの中で意味合いがあるカットは、やっぱり描く方も緊張するんです。

## アニメーター独自の工夫が大切

——特に子供のリアルな仕草は意外とアニメーションでは描かれないですよ。

中鶴 それで今回は、実際に子供にスタジオへ来てもらつて皆でスケッチをしたんですが、見たそのまま描いてもやっぱりつまらない絵にしかならない。結局はアニメーターが過去に仕事で使つてきたような表現も取り入れなくてはならないんです。——くんちゃんがおとうさんをボカボカやるようななんかはむしろマンガっぽい表現ですよ。

中鶴 そういうところは過去に仕事で使つてきたような表現とかで描きました。でも、例えば子供が駄々をこねるところなんかはどう描いたらいいのかなかなか分からない。絵コンテに基本的な指示は描かれているのですが、そのままだとどうも感じが出ない。それで地団駄を踏んだりといった絵をこちらで想像して

加えたりして描きました。

——細田監督はアニメーターが自分なりに工夫して加えた表現を受け入れてくれる監督ですよ。

中鶴 そうですね。だから作打ちの時も、どういう原画を描いてもらいたいといったことより、もっと根底で「こういう表現が欲しい」というような指示が多いんです。で、「描いた表現が」違う場合は明確に「違う」と言う。だけど、登場人物にそぐわない動きでない限りは「こういう表現も有りかな」と、受け入れてくれる監督ですね。

——今回、担当された中に、表情の芝居がもの凄く緻密なカットがありますよね。具体的にはくんちゃん自転車に乗れたことにおとうさんが感動して泣くところなど……。中鶴 あそこは難しかったですね。マンガだと止めだとか絵の力とコマ割りで表現するところなんです。あのカットは動きで、それもじんわりと表情を変えることでおとうさんの気持ちを表現しなければならぬ。

——しかもあのカットはコンテ尺（コンテに指定された時間）を見ると15秒ですよ。

中鶴 まあ、残酷な難しいカットです（笑）。心情を表すように表情を動かすだけでも難しいのに、ましてゆつくりとした動きで描かなければならぬわけですから。もちろんそんな表現に取り組めるのも劇場作品の醍醐味なのですが、ただ原画としてはとにかくそれらしく見えるよう

に仕上げるだけでいっぱい試写で、上手く描けるかどうか試写を観るまでは本当にドキドキですよ。

——やはり動きで表現するのがアニメーションのよさなのですか？

中鶴 そうですね。もちろん止めの立ち姿とか佇まいを表現するよさというものもありますし、実際にそういった描き方が上手い演出家もいます。ただ、今回はそういった方向に加え、動きで表現するという感じでした。

——おとうさんが嬉し泣きをするシーンですが、涙は描きなのでしょ

うか、それともCG？  
中鶴 一応、原画には描き入れていますが、処理はCGになります。実際、「バケモノの子」なんかを観ても、昔だったらトレース線のぶれとかで表現していたところが、CGでより細かく作り込まれた表現になっていきますよね。そういったところは、細田君は本当に上手いなと思っています。

——モブも含めて、CGの使い方は確実に進歩していますよね。

中鶴 そうですね。基本は作画で表現することなんです。CGの方は積極的に使っているという感じがします。モブなんかその代表ですよ。『バケモノの子』の闘技場であるとか、街中のモブなんかは、人間の手に描いたらそれこそどんなに時間が掛かるか分からないですから。

——今回担当されたカットについてもう少し伺いたいのですが、前半で

担当されたおかあさんの頭を撫でるところと、後半の方のひいじじのアルバムを見ているところは両方ともくんちゃんの表情で終わってますよね。ここは二つの表情を対比させる構成と考えていいのでしょうか？

中鶴 いや、そこは特に意識してなかったですね。でも、そういうふう指摘されると、確かに両シーンの間でくんちゃんが成長したところを見せる構成になっているかもしれない。そこは完成した映画画面を見て改めて確認したいと思います（笑）。

——今回久しぶりに細田監督の映画に参加されて、いかがでしたか？

中鶴 いやあ、ちゃんとやろうと思って参加したんですけど、やっぱり大変でした。子供をきちんと子供らしく動かすのが特に。これまでそういった作品に参加したことがほとんどなかった……。劇場作品つてきちんとやり切る覚悟が必要なんです。僕の場合は生半可な気持ちで参加すると、結局お互いよくないことが多くなってしまう。やっぱりテレビシリーズなどと比べて時間と手間もかけられる分、逆にちゃんと表現できないとなるとその分歯がゆく辛い思いをすることになってしまふんです。そういう意味で、今回はそういうアウトブットをちゃんと出来るかどうか、凄く恐る恐る参加していました（笑）。でも、今回参加することが出来たのは自分にとってもよかったと思っています。





| S007 | C004 | 朝のダイニング [レイアウト+原画]

原画

# 八崎 健二

はちざき・けんじ

テレコム・アニメーションフィルムを経て、現在フリー。  
「ハウルの動く城」(2004)などで原画を務め、「ルパン三世  
vs 名探偵コナン THE MOVIE」(2013)他、多くの「ルパン  
三世」名探偵コナン」シリーズの劇場作品で作画監督を担当。  
細田監督作品には「時をかける少女」(2006)以降の全作品に  
原画として参加。

これまでも増して  
リアルな作品

——細田監督の作品には「時をかける少女」から毎回参加されていますが、最初はやはり青山さん経由の依頼だったのですか？

八崎 そうですね、彼とはテレコム(テレコム・アニメーションフィルム)で一緒だったこともあって、それでまあ少しずつではありますが、参加させていただいて。

——今回はいつ頃お誘いがあったのですか？

八崎 割と早くからでした。一回、久しぶりに作監やるので入ってもらいたい」と言われて。それで「やらなくちゃな」という感じで。

——その時には作品の内容についてもお話しされたのですか？

八崎 いえ、まだそんなには。ただ、青山さんから「キャラクター作ってます」と見せていただいたくらいでした。「今回は4歳の男の子が主役です。あんまりないでしょう、そういうの」と。実際、今はほとんどないですよ、4歳の男の子が主人公っていうのは。

——お話を伺った時はやはり、大変だなと思われたのではないですか？

八崎 そうですね。それからは普段町を歩いている時なんか子供を観察したりするようになりました。

——キャラクターをご覧になった時、脚本はもう完成していたのでしょうか？

八崎 さあ、どうだったかな……。脚本の方は見ていないのでその辺りは

分かりませんが、細田さん自身はもうコンテに入っていたみたいで、僕がスタジオに行ったら時は姿を見ませんでしたね。青山さんがたまに、「細田さんがこれから来て、打ち合わせをやる」と言っていたのは聞いていました。

——では作打ちはどの様に？

八崎 A、Bパートの絵コンテをセットで進められていたので、そのコンテが上がった時点で呼ばれました。

——最初に絵コンテをご覧になった時はどう思われましたか？

八崎 これまでも増して生活感のある作品だなと。最初に担当したカットはおとうさんが家事をするところなんですが、そこは実際に自分でもやってみたりしました(笑)。それと、とにかく台詞が少ないんです。おとうさんは家事に不慣れなんですけど、そういうのを全部演技で伝えなきゃならない。正直、プレッシャーでした。失敗したら、シーンが壊れてしまう訳ですから。最後の鍋からお湯がふきこぼれるところが一番大きなアクションだと思うんですが、あそこは大きになりすぎてしまいました。

——ただ、大人しいだけではなくてコミカルなところもありますよね。一方、くんちゃんの不機嫌ですが。

八崎 おかあさんも不機嫌ですよ。僕が描いたところで、おとうさんが近所のおかあさん達とにこやかな顔で話をして……。戻ってくるおかあさんが不機嫌な顔をしているという。あいつのはちよつと他では見えないようなシーンじゃないでしょうか。

——実体験なのでしょうか？



八崎 そういうものだという事じゃないですか(笑)。ただ実際に描くのは難しいですね。単純に感情をバツて出す感じでもないですから。

——そこは細田監督から「具体的にこういう演技を」といった要求があるのですか？

八崎 作打ちの時に細かく指示されるわけではないですが、その辺りはコンテを見るとほとんど描いてありますから。監督の中には決められた演技プランがきちんとあつて、そういうものも含めて全部コンテの絵に描かれているんです。それは大きいですね。

——でも、絵コンテはあくまでも出発点で、実際にやってみるのは違うのではないですか？

八崎 そうですね。絵コンテを見て打ち合わせしてる時は、ああなるほどと思いますけど、いざ描いてみると意外とハードルが高いと言いか……こりや大変な仕事だなと。やって初めて分るみたいところは結構ありましたね。

## リアルさだけでなく マンガ的表現も

——今回は家の構造が特殊なので動かすのも大変だったのではないかと聞いたのですが、その辺りはいかがでしたか？

八崎 そこは山下さんが全シーンのレイアウトを担当されたというのが大きかったですね。動かし方とか全部分かっている方ですから。例えば室内のシーンでも(キャラクターが)動くところ

は広くとってあったりして、ちゃんとこちらが描きやすいレイアウトになってるんです。もし全然作画を知らない人がやると、そうはならないかもしれないですね。

——動かすということに関していえば、どんなところが一番難しかったですか？

八崎 やっぱ子供ですね。今回は実際に子供を映したDVDとかもいっぱいもらったので、それを見て動きを色々と研究したのですが、それでも大変というが、難しかったです。

——具体的にはどういうところが？

八崎 取り立ててということではなくて、全体的に子供らしくするというのがとにかく難しかったですね。描いていても、感覚的に「あれ？ ちょっと子供っぽくないな」となってしまう。そうなるとうどんどん描き直していくんです。見てると、子供って全部動いているんです。片手だけが動いているなんてことはなくて、とにかく全身が動いている。でも、じゃあそのまま動画にすればいいかということではなくて、やっぱり意志とか感情も表現にしなければならぬ。そこは本当に難しかったですね。

——しかも、細田監督の作品は長回しが多くて、今回担当されたカットでも一つの画面の中で子供と大人がずっと一緒に演技をしている場面がありますよね。その辺りは、演技のタイミングを合わせるだけでも難しかったのでは？

八崎 細田さんの作品は長回しがあつたり同ボジが多めですが、そこはやは

り日本映画というか映画のなところなんですよね。ただ、それぞれの演技に関してはコンテと打ち合わせで、こういう感じ、というのが明確に決められているんです。だから、こちらとしては「内容的なものはもうほとんど大丈夫だろう」「あとはちゃんと動きを描けるかどうかだけだ」という感じでやってました。

——今回は単にリアルなだけではなくて、意外と表情を崩すところもありますよね。

八崎 そうですね。キャラクターはマンガ的というか、アニメ的に動いているとしても、シーン自体はリアルさが下敷きになっているので、単に崩したらいいというふうにはならないんです。

——単にコミカルなだけではダメというわけですね。

八崎 細田さんの笑わせ方は、何とというか、キャラクターを突き放した第三者的視点で笑わせるのではなくて、その内面に入り込んで笑わせるという感じだと思っています。キャラクターは一所懸命で真面目なんだけど、その真剣なところが逆に面白さを感じさせるという。ですから、面白いシーンであつてもわざとらしいポーズなんかは入れられない。普通の構図で、皆ちゃんと目的を持って一所懸命やっている。ただその一所懸命さが前のめりになって面白さを生み出すという。そういう構図だから、キャラクターの感情移入を妨げないんです。

——だるまさんが転んだのシーンなんかはまさにその典型ですね。

八崎 そうなんです。あそこはくん

ちゃんも、ミライちゃんも、ゆっちゃんも、皆必死なんです。

——やはりアニメーターとしては、ああいった誇張した場面を描くのは楽しいですか？

八崎 そうですね。ただ、子供を描くのも面白かったですね。ガチャガチャ動かすことが出来るんですよ。そういうところは大人を動かすのとちよつと……いや、大分違うところでした。とにかく動きそのものが面白いんです。

——今回参加されて、細田監督に何か以前の作品から変わったところは感じましたか？

八崎 作品を追うごとに要求が高くなつてきているのは間違いないんじゃないでしょうか。その分、こちらは逃げ道がなくなつてきて(笑)。最初の「時をかける少女」は、同じシーンの繰り

返しを使ったりしてそれなりに省力化してましたけど、「サマーウォーズ」の時はそれがだんだん容赦なくなつてきている感じがしました。ただ、内容が面白いので、やる方としても面白いことは面白いんです。ただ、面白いだけに失敗したらもう目も当てられない(笑)。

——今作でいちばん楽しさを感じられたのはどんなところですか？

八崎 キャクターのよさですね。内面や性格もきちんと考えられていて、幅をもたせてある。しかもアニメ的に決まりきったキャラでもなかったというのが、自分としては面白かったですね。



S009 | C001 | 不機嫌なおかあさん [原画]





| S062 | C039 | くんちゃんを救い出すミライちゃん [レイアウト+原画]

原画

# 濱田 高行

はまだ・たかゆき

テレコム・アニメーションフィルムを経て、現在はスタジオ地図所属。「鉄コン筋クリート」(2006)で作画監督補佐及び原画、「カイバ」(2008)でプロップデザイン及び原画、「かぐや姫の物語」(2013)、「思い出のマーニー」(2014)で原画を担当。細田監督作品には「サマーウォーズ」(2009)、「バケモノの子」(2015)で原画として参加。

個人的には凄く楽しい作業だった

——今回は、最初にくんちゃんや赤ちゃんのミライちゃんと出会う場面と、最後の駅で赤ちゃんのミライちゃんを助け、未来のミライちゃんと再会するシーンを担当されていますね。

濱田 そうですね。そういった意味ではありがたいシーンをやらせていただいたと思っています。

——今回はこういった経緯で参加されたのですか？

濱田 山下さんから4歳の子供を主人公にした作品をやるという話を伺い、それはぜひ参加させて下さいと言ってやらせていただくことになりました。実は自分にも子供が二人いるので。

——では子供が主人公というところが大切だったわけですね。やってみて、いかがでした？

濱田 個人的には凄く楽しかったです。実際にやってみて思ったんですけど、いわゆるアニメーションの一番いい部分って子供の動きで表せられるんだなと。大人の演技とかアクションだと、ある程度決まったルールのような表現がやっぱりあるじゃないですか。だけど子供にはそういった決まりが無いんです。例えば、重心が低く重い体がいつもフラフラしているの、自分の意志とは違うところに体が動いたり、伸び縮みしている。そういうところがアニメーションの醍醐味なのかな

と、描いていてとても楽しかったですね。

——今回、子供に関しては表情芝居が多かったですよね。例えばくんちゃんがミライちゃんを覗き込むところなんか、ほとんど画面いっぱいミライちゃん表情で。

濱田 そうなんです。あそこは本当に難しく。僕自身、元々微妙な表情芝居がちよつと苦手なのに、それを簡単な線だけで描かなければならない。一応こちらで作画しますが、後はもうひたすら作監の青山さんと秦さんに「よろしくお願いします」という感じでした(笑)。

——しかも今回は簡単な顔の輪郭線で赤ちゃんの肌の柔らかさなども想像させなければならなかったわけですね。

濱田 実際にやっている時は、なかなかそこまで考えられなかったですね。きっと監督としては単に形だけでなく、赤ちゃんの肌もっている柔らかさとか質感とかそういうニュアンスが伝えられたらとは思っていたのでしょうが、こちらは完成して初めて「こういう要求をしたのか」と改めて分かる感じで。とにかく自分の中では「なかなか上手くいかない」とむず痒い思いをしながら描いていました。

——上手くいっていないというのは、例えばどういったところが？

濱田 リアルな感覚をどう表現するかです。先ほど言ったように、特に体感的なところは従来のアニメ的な形式で描いてしまうとまずチェック





S004 | C008 | ミライちゃんの手に触れるくんちゃんの指先【原画】

クが通らない。かと言って、単に現実を写しただけでもダメで、その辺りのバランスを探るのが結構難しかったですね。しかも今回の映画はキャラクターがシンプルじゃないですか。線は抑えられていて、その分、逆に動きで勝負しなければならぬ。細田さんの作品はいつもそうなんですけど、今回は題材が子供を扱った作品だったこともあってか、特にそういう感じがしましたね。

——対照的に最後の部分はアクションが大きいですね。そこはやはり対比的に表現されたのですか？

濱田 特に意図してということとはそんなになかったですね。それより、後半は一つのものに向かって動いている場面だったので割とやりやす

かったというのはありません。実は前半のくんちゃんには僕自身の中で「はてな(?)」がついている感じだったんです。色々なアクションが、どちらかと言うとはつきりしないふわっとした感じで、その分結構考えることも多くて。反対に後半はちゃんとした目標に対して向かっていくという感じで考えやすかったですね。例えば、ミライちゃんに向かって必死に走る場面とか。

——あそこは(列車に吸い込まれそうになるミライちゃんを助けようと、くんちゃん在必死に駆け寄る場面)ミライちゃんの頼りなさが逆にくんちゃんの必死さを観客に感じさせる構成にもなっていますよね。

濱田 実際に監督からそういうふう言われたわけではないですが、確かにそうですね。僕も赤ん坊のふわっとした軽さのようなものは出したいと思って描きました。

### 子供を描く難しさと楽しさ

——先ほど子供を描くことは楽しかったと仰っていましたが、今回の主人公はこれまでにない低年齢の子供ですね。

濱田 ここまで小さな子供を描くのは僕も初めてでしたね。ちょっと自分の話になってしまふんですけど、今回の主人公に関しては僕にも結構歳の近い子供がいると言ったように、最初は割と自分の子供をイメージして描けばいいんだらうなと思っていました。ところが、今回、

実際にスタジオで子供をスケッチする機会があつて。僕は行けなかったんですが、その時に見た子供というのが意外と大人しめな子だったそうなんです。うちの子供って結構ケモノみたいに大暴れするんですけど(笑)、その子はそうじゃなかった。

それでも僕は自分の子供の感じで描いていたんですが、そうしたら「もう少し大人しく」「落ち着いて動かして下さい」と監督から言われて。結局、最初に思っていた「自分の子供を観察して描けばいいや」というのが全く通用しなくなってしまったんです。そこが大変でしたね。例えば僕の子なら、物を飛び越える時なんか結構構ひよんってジャンプしたりするんですけど、くんちゃんはボテツというかちょっとおぼつかない感じで跨いだりする。そういうところが結構違って大変でした。

——冒頭のシーンでくんちゃんが階段を下りるところなんか？

濱田 あそここのシーンは参考用に見せていただいたDVDに子供が階段を下りるシーンがあつて、それを参考に描きました。ただあの場面も、やっぱり描いて楽しかったです。重心がぶにぶに動く感じなんかがいかにもアニメーション的で。

——参考用のDVDがあるととっても、実際の映像をただコマ割りにして描く訳ではないんですね？

濱田 そうではないですね。ロトスコップみたいなただリアルなだけになってしまふと面白くないんです。細田監督が求めていたのも、動

きとしてのリアルさを取り入れながら誇張するところはやっぱりきちんと誇張して描くという見せ方だったのではと思っています。

——アニメーターが自分の感覚で描く部分というのは原画の本当の意味でのエッセンスで、大げさかもしれないですけど日本のアニメーションの財産ですね。

濱田 そういうところはあるでしょうね。ただ、今回はちょっとやりすぎたところもあったかもしれないが(笑)。でも、そういったところはちゃんと監督さんや作監さんがまとめていくんじゃないかと思っていたので(笑)。

——今回、駅のシーンは基本的にCG前提のレイアウトになっていますよね。その辺りは描いてどうでしたか？

濱田 いや、もうやりづらかったです。特にCGのところって色んなカメラワークが入ってくるんです。その辺りを、自分がある程度最初から頭で理解出来ていけばいいんですけど、先にレイアウトがあつてとなると、まずその動きを理解するところが結構大変だったりして……。あと、今まで先にレイアウトがあつてそれに合わせて描くというやり方をやっていたいなかったの描き辛かったというのもありましたね。変な話、他人の絵に自分の絵を載せないといけな感覚になるので。それで大分時間を食ってしまったというのはありました。

——今回、(観客に)特にここは見

てもらいたいところはないか？

濱田 そうですね。やっぱり子供らしく動かしているかというところで。今回の映画はこれまでの映画と子供の動きがちよつと違うと思うんです。重心がふらついていたり、いわゆる子供らしい可愛さだけでなく、その危うさなんか特に。あと、今回やって強く感じたのは、こういう作品になるともう自分のパターンは通じないなということでした。特に最後のシーンで出てくる横のフォロースタイルなんか、普通は同じパターンを続けると2つのパターンだけで完結します。シルエットも変わらないので、走らせても2コマでバカバカシンブルな動きになって実際にはあまり走っているように見えません。けれどあそここのシーンは必死に走っている感じを出さなければならぬ。だから一から足の運びを考えて、前の走りの一步のシルエットからなるべくずらしてというのを繰り返してちよつと足がバタつく感じも出したりして描きました。今回の作品ではそういった工夫が必要なることを改めて強く感じさせられましたね。

——原画としては従来と違った意味で新しいことに挑戦できた作品ということですね？

濱田 ええ、それは間違いありません。その分、仕事としても楽しかったです。アニメーターからすると、細田監督の作品は毎回毎回違うことに挑戦してくれている分、やり甲斐があるんです。





S026 | C007 | ハチゲームをしようとするミライちゃん [レイアウト+原画]

原画

# 森川 聡子

もりかわ・さとこ

テレコム・アニメーションフィルム三期生。その後、日本アニメーションの「七つの海のティコ」(1994)。「猫の恩返し」(2002)などの作品でキャラクターデザイン。「ひるね姫〜知らないワタシの物語〜」ではキャラクター原案、原画を担当。

ホームに帰ったような  
気分で参加

——青山さんとは同じテレコム出身ですが、今回参加されたのはやはりその経緯で？

森川 いえ、秦さんから「もしよかったら」という連絡をいただいて、それで参加することになったんです。秦さんは私が出てからテレコムに入られた方なんですけど、「電腦コイル」を一緒にやっていた時期があって、それでお誘いいただいたのだと思います。

——今回、原画の方はテレコム出身者が多いですね。

森川 そうですね。細田さんの作品に参加したのは初めてだったんですけど、意外と知り合いが多くて、なんかホームに帰ったような気分でした。

——細田監督の作品はご覧になっていましたか？

森川 映画は観ていました。身の回りの話や家族とかから題材を採って作られる監督だなという印象を持っていました。

——今回のキャラクターは描いてみていかがでしたか？

森川 割と馴染みやすい感じでした。影無しというのも、やりやすかったですし。

——森川さんは数多くの「世界名作劇場シリーズ」で原画やキャラクターデザインを担当されていますが、くんちゃんくらいの年齢の子供を描く機会はそんなに無かったのではないですか？

森川 そうですね。名作ものでも脇

役では小さい子供が出てきたりしていましたが、今回はどちゃんと観察した上で描いたのは初めてでしたね。

——くんちゃんは描きやすかったですか？

森川 大人と違って頭身が低い分、バランスが取りやすいというのはありました。あと、今回はコンテの絵を活かすという感じでやったので、描きやすかったというのもあるかもしれません。細田さんの絵コンテはそれこそそのまま作画に使えるくらいしっかりと描かれていて、「こうしたい」というのが詰まっているんです。

——細田監督はいわゆる実写的なアングルを多く使われる監督ですが、原画として描き難いということはありましたか？

森川 それは特に感じなかったですね。くんちゃん自身が子供ですから、その分目線も低くなってくるわけで、それに合わせているのかなあと想着って。部屋の中の芝居は大変ですね。家の作りも不思議だし。なんかちよつと住みにくそうな家ですよ(笑)。台所とか使い勝手はどうなんだろうとか、換気扇とか油が部屋中に回りそうで大丈夫なのかなってつい考えてしまった(笑)。あと、ダイニングと子供部屋の間に中庭があって、移動するのにいちいち靴をはいて行かなきゃならないですし、部屋の間に高低差があつて、どこへ行くにも階段を降りなければならぬ。特にくんちゃんみたいなちよつちやい子は足が短いわけですから、一段下りるのも大変で……。



——それは原画を描く上でも？

森川 ええ。比較的引いた構図で長回しなので、こういうのは早く出さなきゃという切迫がなければ楽しいのですが、描いても描いても終わらないみたいな……。よく考えたら、ひとつのカットで普通の4、5カット分くらい尺（秒数）があるんです。

——やはりごまかしの利かない原画ということなのでしょう？

森川 そうですね。足下までちゃんと見せますし。

——一方で、続く温室ドームのシーンでは大胆にあおったり、アニメ的な見せ方もしていますよね。

森川 そうですね。わりとカメラワークが多いというのは感じました。ただ、レイアウトはほぼ絵コンテで決め込んであったので、作画作業自体はそんなに悩まずに出来ましたけど。

——今回のようなデフォルメされたキャラクターを立体的なカメラワークで描くのは難しいのですか？

森川 青山君のキャラクターはマンガっぽく処理してあってもちゃんと立体で考えられるようになってるんです。実際に今回も3Dで起こしたりしていますよね。そういう手法が使えるように出来てます。ですから、そういった意味での描き辛さというのとはなかつたですね。

——背景に3Dを使って回り込ませている場面ですが、キャラクターは原画で描いているのですか？

森川 3Dの素材もありますが、3Dのままで行くのではなくて、上から作画を乗せています。

——3Dで一度ガイドを出して、それを参考に作画で描くという感じですか？

森川 はい。既に3D素材でくんちゃんのカラが作られているんですけど、あえてそこに作画を乗せ直しているんです。3Dのままだと作画のカットと感じが違ってくるのかと。

——ミライちゃんですが、描く上でくんちゃんと違いはありましたか？

森川 ミライちゃんはリアル頭身なんです。くんちゃんの背が低いので、二人を並べる時に大人と子供みたいな感じで扱えるんです。そういった意味では、やりにくさというのはなかったですね。逆にくんちゃんは厳密に考えると頭が大きいんです。そのへんはごまかされるだろうと（笑）。

——先ほど、今回は子供を観察して描いたと仰っていましたが、それはどういったところで活きてきたのでしょうか？

森川 今回観察させてもらって初めて気がついたんですけど、ちっちゃい子って男の子でも本当に身体が柔らかくて、大人と子供でホント猫と犬ぐらい違うんです。男の子でもトンビ座りしますし。あと、タメがなくともスッと立つんですよね。

——確かに、倒れる時もなんかヘナツという感じがですね。

森川 不思議と安全に倒れますよね。なんかあんまり衝撃がないんです。関節が凄く柔らかく出来てるんだでしょうね。あと、骨が小さくてつながっていないから、手をグーにすると、丸くなるんですね。それも初め

て知りました。

——手の話が出ましたが、今回の映画は手だけのカットが複数ありますよね。

森川 実は手を描くのは難しいんです。見えないとなかなか描けない。ただ、青山君は手を描くのが上手いので、そこはしっかり修正してもらってと（笑）。

——今回、森川さんはハチゲームのシーンも担当されていますが。

森川 あそこは一番どうしていいかわからなかったカットでした……。監督からは特に要求はなかったのですが、絵コンテを見るとだるくんちゃんの口の顔の輪郭からはみ出しているんです。それで作画打ち合わせの時に「これ、はみ出しているんですか？」って聞いたら「いや、そういうわけではないのですが、でもそういう感じのイメージで」みたいなことを言われまして、「キヤー」みたいな感じで。そうなる、もうどうしようかなと。本当はもっとピーキーな感じで描けたらよかったんですけど。

——しかもクネクネ身をよじりながらですね。

森川 そうなんです。本当に、ちょっと頭の中で映像化できなくて、試行錯誤しながら描きました。

——さすがにここは子供にやってもらうわけには行かなかったでしょうし……。

森川 いえ、実はやっていただいたんです。ただ、リアルな映像をそのままやっても面白さは伝わらないので、そこはもう少し大きめに描きました。

——この後でくんちゃんが悩ましげな表情をしますが、そこも大きめに描いたわけですね？

森川 そこは、絵コンテのままです（笑）。中学生のミライちゃんの初登場シーンとして、この場面は本当に上手いですね。ここで二人のキャラがいっぺんに分かりますから。

——因みに、この場面は2コマで動かしっているのですか？

森川 はい。あと、演出チェックで1コマも入れていただいています。その分ちよつと気持ち悪い感じが入って、面白くなったんじゃないかなと思います。1コマとか2コマを使うとニルした気持ち悪さというのが出るんです。

——むしろ早い動きよりクネクネした動きの方が枚数を食うわけですね。

森川 そうですね。

——今回、仕事としてはいかがでした？

森川 私としては、面白いというかやり甲斐のある仕事でした。やっぱり芝居を描くのが好きなので。特にここはミライちゃん初登場シーンだからということもあって、登場人物が少ないし、子供達だけだったので、その意味でも楽しくやれました。

——では、かなり充実して描けたわけですね。

森川 そうですね。久々に子供をしっかり描かせてもらって……。実際には観察させてもらったことがなかなか反映出来なくて、やることをこなすのが精一杯でしたけど。でも、またこういう作品があったら参加させていただきたいと思います。

S026 | C012 | ハチゲームでくんちゃんをくすぐるミライちゃん [原画]





不規則な動きが大変だった

——前作「バケモノの子」に続く細田作品への参加ですね。

稲村 本当はそれまでやっていた作品（長編劇場作品の作画監督）が終わったばかりでしたし、続いて短編を作る予定もあったので去年（2017年）の夏は休む予定だったんです。そんな時にこの仕事の話を頂いて。で、8月から10月までの3ヶ月ならということでお引き受けすることにしました。ところが、やってみると思っていた以上に内容が重くて、とても3ヶ月で終わる様な内容じゃない。で、1ヶ月延び、2ヶ月延びて、結局年明けまでの……だいたい1月の半ばぐらいまでかかってしまいました。

——今回担当されたのは自転車に乗るシーンですね。

稲村 はい、僕自身、自転車乗りなのでそうなんです（笑）。最初にシナリオをもらったのは確か一昨年の11月ぐらいだったのかな。それで別の作画監督作業の合間にバーッと読んだんですけど、そうしたら自転車の練習のシーンが入ってたんです。で、「あ、これ絶対振られるだろうなあ」と（笑）。でもまあ、他にも上手な人がいっぱいいらっしゃるし、まさか本当に振らないだろうと思っていましたけど、来たカットはやはりそのシーンで、「ああ、やっぱり振るんだ」でした（笑）。しかも、自転車のシーンはもう1シーンあるんですけど、まさか全部は振らないだろうと思っていたら、全部振られて（笑）。「3ヶ月しかないのをお願いですから半分にし

てください」と言ったら何とか前半分だけにしてもらいました。

——やはり普通に自転車に乗るシーンとは違うのですか？

稲村 大人が普通に自転車に乗るのであれば、ある一定のリズムのパターンを基本的な動きとして決めてそれが連続しているというふうにする。たとえば演技が入ってもその基本的な動きにポイントを置いてあとは足していくという方法で描くことも出来るのですが、まだ自転車に乗れない子供が自転車の練習をするとなるとそれが出来ないで高度で複雑になるんです。自転車で乗るといっても不安定にふらついているわけですし、しかも転んだりもする。しかも今回はその子供をおとうさんが後ろを押しているという動きも入ってくる。こうなると、もう通常の原画のロジックでは描けなくなるんです。例えば、自転車が不安定にふらつくといっただけでも、それは、自転車のクランクを回す一定のリズムに合わせて「ふらつく」という別の細かい不揃いのリズムを持った想定外の動きをたくさん足すという形でなければならぬということなんです。これは単純なパターンとリズムを取って描く通常の方法だとちよつと表現が難しい。今回は結果として、全原画（中割りの部分も全て原画で描く）ではないですけど、ほぼ全部原画で描いてしまふという方法でやるしかなくて、相当に手間がかかることになったんです。

——動きが不安定だったために通

## 原画

# 稲村武志

いなむら・たけし

シンエイ動画、スタジオジブリを経て、現在はスタジオボノック所属。「ハウルの動く城」(2004)、「ゲド戦記」(2006)、「コクリコ坂から」(2011)で作画監督、「猫の恩返し」(2002)、「崖の上のポニョ」(2008)、「思い出のマーニー」(2014)で作画監督補佐、「風立ちぬ」(2013)では原画を担当する。細田監督作品には前作の「バケモノの子」(2015)に続く参加となる。

常のロジックが使えなかったと？

稲村 使えなかったですね。もちろん全くバラバラというわけではなくて、ある時間で区切って描くことは描くのですが、その中にさらに分割する形で別のタイミングの動きが入ってくるんです。通常だとそれを詰め指示（動画の一部を抜いて動きを詰めることによって動きのタイミングを変える技法）という動画で割るタイミングを指定して簡便にやることも出来るのですが、その詰めるタイミングが例えば、自転車と子供とおとうさんでも違うし、自転車のハンドルが不意に途中でグラツとして曲がったり回転したり車体が傾いたりして全てのタイミングと運動曲線が違ってくるんです。それを詰め指示でやろうとすると、山のようにたくさん、それも色んなところにバラバラのタイミングで特殊な詰め指示を入れなければいけない。じゃあそれを動画の人に全部理解把握してもらえないように指示出来るのかと……、そういう問題になってきてしまふんです。結局「これは動画の人にわかりやすく指示が出来ない」と判断して、「しょうがないから全部自分で描くしかないか」と、そういうふうになってしまいました（笑）。

——内容的には人間の演技が主体となっている分、今回の方が重たいのではないですか？

稲村 重たいですね。1カット1カットが重いんです。カット数は少ないんですけど、1カットに入っている内容の重さ、演出上の重さというのは前

作以上でしたね。

——ちなみに自転車に関してはCGを使っていないのですか？

稲村 全部手描きです。制作から処理打ち合わせの時に誰かが「自転車はCGですか」と聞いたみたいですが、細田監督は「いやいやいや、劇場なんだから描きでしょう」みたいなことをおっしゃっていたと聞いています（笑）。

正面から子供の動きに取り組んだ

——今回、幼児が主人公ですが、この年齢の子供が主人公という作品はあまり無いですね。

稲村 少ないですね。僕としてもかなり久しぶりに幼児を描くことになったので、今回の作画でも一から勉強し直さなければならぬところはありました。自転車もそうだし、子供の動きみたいなものもそうです。やっぱり色々と思い出しながら描かなければならない。それで、小金井公園に取材に行ったりもしました。スタジオ周りだとちよつと取材も難しいので、レイアウトが終わった時点で別のスタジオに机を移動して……そこは通勤経路に保育園や幼稚園もあるし、周りに子供がいっぱいいるので普通に子供を取材することが出来るんです。子供が不安定に自転車に乗っているといったような動きは実際に見ないと体感としてちよつと理解できないですね。そこはやはり実際に目の前で見ない



と分からないこともあるので。

——キャラクターについてですが、細田監督が求める表現って、まるでスケッチをするように子供をそのまま捉えようとするところがあるように思いますが、どうですか？

稲村 どうなんでしょうね（笑）、ちよつとそのへんはよく分かりませんが、ただ僕自身、アニメーションを描く時に「嘘はつきたくないなあ」と思っているところはあります。幼児を描く時なんかも、大人から見た幼児というか、「子供は可愛いですよ」というある意味で観念的に記号化・理想化された姿で描くという方法も表現としてはありますが、自分としてはそれはやっぱりちよつと違うなという思いがあります。自分自身が子供だった時のことを思い出しても、アニメーションとか絵本とかで触発されたのはやっぱりある種のリアリティというか、実際に自分達（子供）のことを正直に描いている作品の方でしたからね。逆に子供を「ほらほら可愛いですよ」とかオモチャのように描かれた作品は子供ながらに嘘が見えた思い出があつてイヤというか……。

だからこそ、そんなふうに描くのは自分としてはちよつと出来ないし。

——今回は子供の顔の演技で見せるシーンも多いですが、そういうところは描く方も相当に大変なのではないですか？

稲村 難しいですよ。ですから、僕の弟に子供がいて……姪なんですけど、その子が産まれた時に弟が「やっていたのを」「どんなだったかな」

なんて思い出しながら描いたりもしました（笑）。とにかく、こういうシーンはおふざけになつてもいけないし、どのくらいの温度感で描いたらいいのかというのが凄く難しかったですね。

——あと、今回の作品は顔の演技なら顔の演技でかなり徹底的に連続して見せていますよね。

稲村 そこはかなり逃げていない感じが、凄くしましたね。従来のアニメーションでこの歳の幼児をこれだけの尺で扱っている作品って非常に少なかったですよ。それだけに、きつと色々考えるところがあつて、今回の作品に臨んだんだらうなと思ひながら作業しました。

——お話を伺うと、稲村さんでもこのカット数で5ヶ月というのも理解出来るような気がします。

稲村 34カット5ヶ月ですからね。月6、5カットぐらい「バケモノの子」の3倍弱の時間が掛かってますよね。本当に、異常に大変でした（笑）。

——一方で、また新しい表現に挑めるという面白さもあつたのではないですか？

稲村 そうですね。でも、今回はやっぱり面白さというよりは難しさの方が強かったですね。「バケモノの子」の活劇と違って、日常描写は嘘をつけないだけにホントに難しいんです。かといって完全なリアルでもない、ある種のマンガ映画的な……アニメーションの面白さみたいなものも必要とされている。そのバランスみたいなものが絶妙に難しい作品だなと感じました。

——確かに、細田監督の画面は写真とマンガの中間みたいなところがありますね。

稲村 絵コンテは結構サラッと描いてあるんですけど、実は演技とかの内容が、アニメーター側はかなり任されてるところが多くて。その内容を結構補完して考えて構成していく作業自体が相当に大変なんです。

——今回、レイアウト作業の後は、別のスタジオで作業をされたということですが、細田監督とのやりとりはどのように？

稲村 レイアウトを描く時はスタジオ地図さんに机をお借りしていたので、細田さんとも直接質問や相談など色々打ち合わせもしましたが、スタジオを移つてからは「こういう考え方でいいですか？」「いえ、ここはこういう気分で行ってください」という、絵と文章でのやり取りになりました。

——細田監督と他の監督とで作品の作り方に何か違うところはありますか？

稲村 結構任せてくれるので、そういう意味では凄くやり甲斐はありました。キッチンとこちらで考えたアイデアを出せば、それに対して「こういう理由だからこつちでやってください」とか、「これはこのまま進めてください」とかって結構ハッキリ早く答えが返ってくるんです。

——指示もかなり明確だそうですね。

稲村 そうですね。もの凄くキッチンと計算して考えた上で伝えてくれるので、そういう意味ではこちらもやり

やすいですね。特に地図さんやジブリで長年採用してきたレイアウトシステムだと、レイアウトの段階で監督と画面構成と「こういうことでもいいですか？」というふうに面角やおおざっぱな演技の設計のみにしてまずキッチンと意思疎通をしてから、原画の作業に入ることが出来るんです。これは凄く利点がある方法だと思います。

作打ちの段階では分からなかったキャラクターの感情や、表現の温度感、デフォルメの仕方といったところもキッチンと打ち合わせした上で、具体的な作業に入ることが出来るわけですから。今回の作品でも、くんちゃんがおとうさんに向かって突然泣き叫ぶところなんかは、おとうさんに対して怒っているのか甘えているのかといったところは絵コンテには描いていなかったんです。そもそも実は絵コンテでいろいろ描いてあつたとしても解釈で変わってしまうんです（笑）。で、僕は僕なりの解釈で、先ずレイアウトでは甘えのような感情で泣き出し、それから怒りで大泣きするという形で描いて提案したんです。そうしたら監督から、「いやいや、ここはおとうさんに対しての怒りをはじめてから凄く前面に出してもらって、そのすぐ後のシーンでおとうさんを叩くということをセットでやりた」というふうに指示されました。自然の練習をしている長回しの場面も、ちゃんと監督の方から「もう少しコミカルにやってください」ということばかりが書き足されてきたのは、表現の温度感が明確になったので、と

でも助かりましたね。こういうところは文章と絵の両方を使って双方で「こういうことでもいいですか？」といったやりとりをしないと監督が意図するところに落とし込んでいけないんです。

——分業が進んだアニメーションではそこが省略されてしまうんですよね。

稲村 でも、そのコミュニケーションをどうやっておくのかというところが実は映画のクオリティに関わってくるので大事にしたいんです。だから、作打ちの時もただ説明を聞けばいいのではなくて、自分で「この人はこう感じていてこういう演技をする」とキッチンと決めてから、自分の見解を持って打ち合わせに臨んで、見解が違つたり分からなければ理解出来るまで聞いた方がいいんです。でも、実際はそれでも足りない。画面にして動かしてみると全然内容表現が適切でなかったり足りなかったりということになつてしまうことも多いんですよ。だからこそ、さらにレイアウトの段階できちんと画面構成をして、「こういうふうか？」と提示して、内容を監督から聞き出すことをちゃんとやって、一緒に理解を深めて表現していくことは大事なんじゃないかなと思うんです。分からないまま作業を進めるのは大変ですし、何より、みんな一本の映画を作っているんです。そうしないと、結局原画の時にまた自分で悩むことになりそうですから。





| S047 | C018 | 公園で自転車の練習【レイアウト+原画】



| S046 | C003 | 自転車に乗って公園へ向かうくんちゃん【原画】





| S051 | C029 |

海岸沿いの道 (1946 年 7 月) [背景]

くんちゃんがひいじいじのバイクで疾走する海岸沿いの道。映画では手前の草にCGで風に靡く動きが加えられた他、奥の草原にも光の帯を重ねることによって遠打つような表情が加えられている。

## 「未来のミライ」背景集②

2018 年のくんちゃんの家～1990 年の上田市～1946 年の磯子周辺





| S039 | C007,011 |

### ダイニングから見た水槽の庭 [背景]

ダイニングの窓を通して見る中庭がまるで水族館の水槽を思わせる幻想的な背景。あるいは水槽のインсталレーションといったところだろうか。中庭自体もまるでどこまでも広がっているように見える。この「拡張された中庭」でくんちゃんは再び中学生のミライちゃんと出会い、そして少女（おかあさん）が暮らす1990年の上田市へと旅立つ



| S040 | C002 |

### 上田市の裏通り(1990年6月・雨上がり) [背景]

くんちゃんが迷い込んだ1990年の雨に煙る上田市。全体を覆うブルーの沈んだトーンでは雨の情景を描く際の特徴的な技法。また、たっぷりと水張り（絵具を置く前に画用紙に刷毛で水を含ませる）をして描いたと思われる路面や背後の山並みのボカシた描写など、画用紙と絵具を使って描いた背景ならではの表現が見られる





| S041 | C001 |

池田醫院 (1990 年 6 月・雨上がり) [背景]

どこか水墨画を思わせるモノトーンの色調や、たらし込みなどを使って描いたと思われる日本画風の画面が雨上がりの湿った空気の中に行む古い病院に重厚な存在感を与えている



| S040 | C005 |

床屋の店先 (1990 年 6 月・雨上がり) [背景]

くんちゃんが少女（おかあさん）と出会う街角。レンガを組み合わせで作られている床屋の外壁が実に緻密に描かれている。全体的に沈んだ色調の中、一際強いコントラストをなしている床屋の三色行燈が、この背景にどこか幻想的な雰囲気を与えている





| S041 | C002 |

## 池田醫院正面玄関（1990年6月・雨上がり） [背景]

少女（おかあさん）がおばあちゃん（ひいばあば）の靴にお願い事を書いた手紙を入れた池田醫院の正面玄関。正面はいかにも古風な表情をしているが、入り口の床にタイルが敷き詰められているところなどはむしろ西洋的ともいえる。ガラス戸越しに見える向かいの家が、僅かに空いている隙間から覗いているものと比べるとぼかされた描写になっている。これはガラスが曇っていること、それだけ空気が湿っていることを表現しているのだろう。まさに“空気を描く”背景だ



| S042 | C002 |

## 千本格子の町家（1990年6月・雨上がり） [背景]

雨上がりの路面に影を映す古風な佇まいの旧家。表戸の千本格子は、コンピューターを使えばコピー&ペーストで簡単に描けるのだろうが、画用に手で描く場合は一本一本溝引きを使って慎重に描かなければならない。確かに手間はかかるが、その分、格子自体に表情が付くという効果もある。これがコンピューターのように正確過ぎる技術には無いところだ





| S042 | C006 |

**酒蔵の裏手 (1990年6月・雨上がり)** [背景]

少女（おかあさん）が子猫を見つけた酒蔵の裏手。奥に積み上げられている箱が軒下まで明るく描かれているのは、地面に反射した光が回り込んでいるためだろう。白く飛ばした雨上がりの空が、この画面にどこか記憶の光景のような印象も与えている



| S043 | C004A |

**少女の家 (1990年6月・雨上がり)** [背景]

寄棟の瓦屋根を乗せた少女（おかあさん）の家。この場面もそうだが、1990年のシーンではどの家も正面から見た構図で描かれている。こうしたある種平面的な構図は画面に落ち着いた雰囲気を与える効果がある。特に古い日本の家屋には向いている構図といえるだろう





| S043 | C006 |

### 少女の家の玄関に置かれた水槽 [背景]

少女（おかあさん）の家へやってきたくんちゃんがふと目にした水槽。この光景はまさにこの時代へ来る前にくんちゃんがかみで見た光景そのものであり、また中で泳いでいる魚も、くんちゃんを取り囲んだ魚群を作っていたのと同じである（魚はCGの合成なので、この背景には描かれていない）。まだ4歳のくんちゃんにはそれが何を意味するのか、もしかしたら分からなかったかもしれないが、少なくともとても不思議な気持ちになったことだけは間違いないだろう。ここで描かれている水槽も、そうした気持ちを映しているかのように幻想的な光の中に浮かび上がっている



| S043 | C010 |

### 少女の家・ダイニング [背景]

くんちゃんが少女（おかあさん）とテーブルの上にお菓子をぶちまけて大暴れをする直前のカット。この後、テーブルの上はぶちまけられたお菓子で大惨状を呈することになるのだが、まさに嵐の前の静けさ状態である。画面の特徴としては、手前のテーブルが大きく覆た角度となっていることから分かるように、室内を広く捉えることが出来る広角レンズの画角で描かれていることが挙げられる。奥の引き戸や棚は正面向きのアングルだが、それでも緩やかにパースがつけられている。かつてのアニメーションでは、特にこうした引き戸は全くパースをつけずに描くのが普通だったが（そうでないと、スライドさせることが出来ない）、今はCGを用いることで、引きながらパースに合わせて連続的に変形できるようになったので、ここに見られるような正確なパースで描く背景も見られるようになった



| S043 | C012 |

## 少女の家・ダイニング (1990年6月・雨上がり) [背景]

こちらは少女（おかあさん）が盛大にお菓子を丸テーブルにぶちまけるカットの背景。外は曇り。この背景は部屋の奥が光源になっているが、窓から射し込んでくる外光や手前に置かれている調理器具類は柔らかく描かれており、あくまでその前で起きる出来事（少女とくんちゃんの悪事）の邪魔にならないような画面構成になっている。この辺りは、それだけで完結した表現となっている絵画とは違う背景の特徴で、そこに描かれている意味や目的を把握するためには、やはり前後のシチュエーションも含めた映像表現として考えなければならぬということでもある



| S043 | C016 |

## 少女の家・ダイニング [背景]

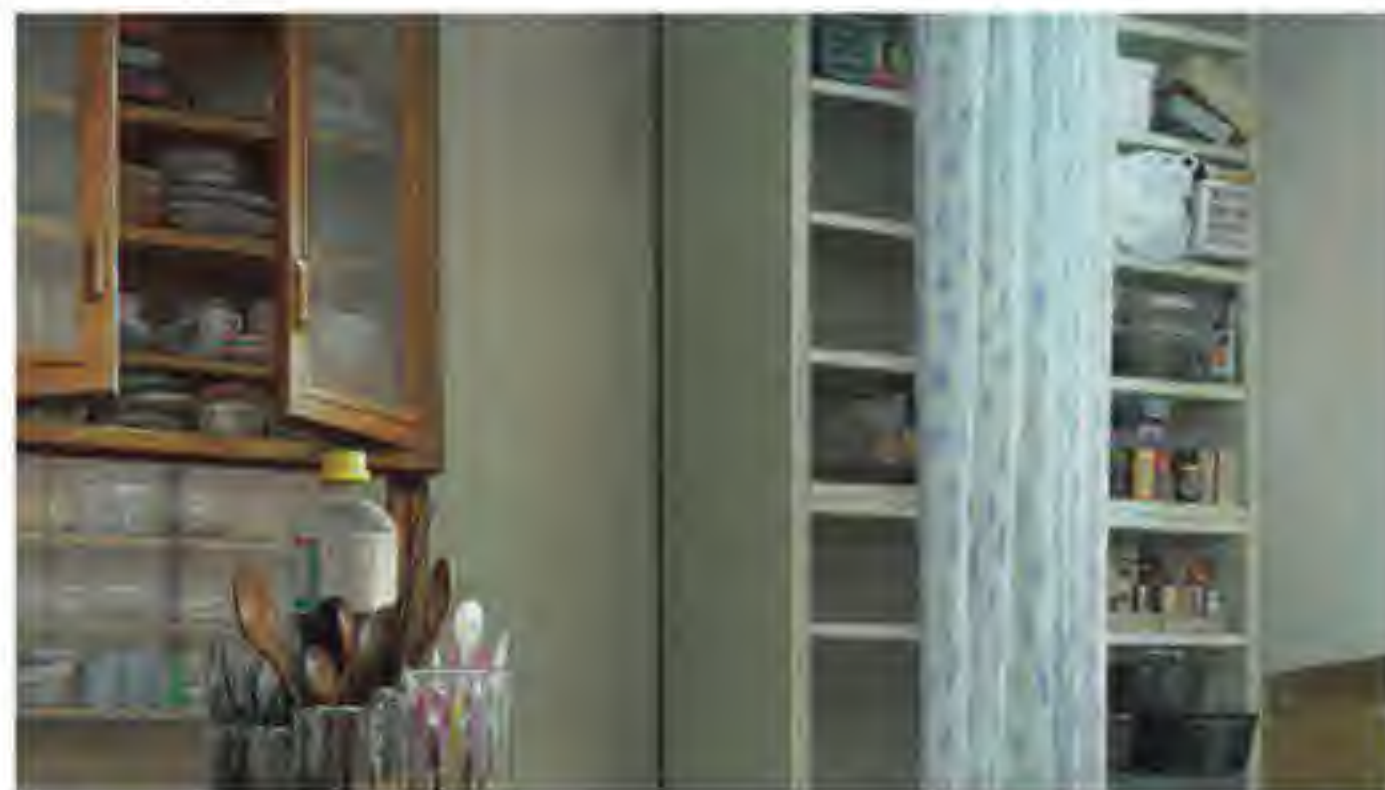
少女（おかあさん）とくんちゃんが丸テーブルを挟んで、ぶちまけたお菓子を「おいしい!」と叫びながら食べるカットの背景。対称に人物（少女とくんちゃん）が配置された画面の構成を活かすため、背景もまた真ん中の窓を挟んだシンメトリカルな構成になっている。奥の窓や家具が遠く見えるのは、部屋が広いからではなく、この場面が広角レンズの画角で描かれているため。かつてこういうカットは手前側の壁を取り払って適当な距離にカメラを置く「壁ぶち抜き」の画角で描かれることが多かったが、ここではあくまでも映像のリアリズムが重視されている



| S043 | C025 |

## 少女の家・引き出されたタンス [背景]

これも少女とくんちゃんによる破壊の跡を描くカットの一つ。この背景にセル描きの衣類（引き出しから引きずり出されている）が重ねられることによって惨状が完成する。こうした破壊行為の描写は過剰なくらい徹底的に描かなければなかなか生きたシーンにならないものだが、それにしてもここで二人が見せた破壊力は凄まじいの一言だ



| S043 | C024 |

## 少女の家・居間 [背景]

少女（おかあさん）とくんちゃんの破壊行動が描かれるカットの一つ。この背景では空白となっている食器棚の間のスペースに、セル描きの冷蔵庫やその開けっ放しの扉から転げ落ちるアイスのカップ等、破壊の跡が置かれる。手前に見えるスプーンや調味料が生々しく描かれているのが、興味深い





| S047 | C001 |

## 根岸競馬場の一等馬見所 [背景]

くんちゃんが自転車の練習をする根岸森林公園の一角に残る廃墟と化した根岸競馬場の一等馬見所。壁を伝う蔦が押し寄せる荒廃を感じさせる。表面を覆う蔦は、描きようによっては荒廃よりも落ち着いた表情を建物に与えることもあるが（甲子園球場や古い洋館など）、ここでは覆っている面が部分的であることがむしろ打ち捨てられた印象を強めるものとなっている。恐らくかつては大勢の観客を見下ろしていたであろう建物が今は公園で遊ぶ子供たちを見つめていることを考えると、この姿にもどこか別の表情が感じられる。

| S047 | C002 |

## 根岸森林公園 (7月・午後) [背景]

一等馬見所の前に広がるふれあい広場の円形の公園。円形の芝部分は円丘状の丘になっており、表現することが難しいが、奥の地面を見せないことやモブの配置によって自然に見せている。空を広く取った構図は（地平線が画面の下三分の一くらいの高さに引かれている）、写真として見ると、レンズを水平から僅かに上へ向けた画角ということになるのだが、アニメーションの場合は必ずしもそうした躍りのアングルということではなく、単に開放的な画面にするためにこうした構図で描かれることが多い。そうした特徴は、空を広く取ったこの背景からも見て取ることが出来るだろう。



| S047 | C003 |

## 根岸森林公園・ベンチ (7月・午後) [背景]

これから自転車の練習を始めようとするくんちゃん、ミライちゃんをくるんだ抱っこひもを外そうとしているおとうさん、そんな二人のそばのベンチの片隅で本を読んでいる外国人の女性——陽射しの違いが大勢の子供達が遊んでいる円形の公園とは別の空間のような印象を与える木陰のベンチ。木々が作る影を背後に置くことによって、ベンチの人物を浮かび上がらせる効果もある。こうした画面構成の特徴は、円形公園で何度も転んだくんちゃんがおとうさんの方を見るシーンでも効果的に使われている。







| S049 | C015 |

### バイク工場の片隅に置かれた栄 21 型エンジン (1946 年 7 月) [背景]

子供部屋から中庭に上がってきたくんちゃんが強風に開かれて迷い込む小さな工場の一角を描いた背景。中央に描かれているのは太平洋戦争における日本の主力航空機用エンジンの栄 21 型。直前のシーンではこのエンジンが回すプロペラの風にくんちゃんが煽られていたが、ここではプロペラは外された状態になっている。そのことは、特に周囲に工具も置かれていない閑散とした描写と共に、この一角がすでに過去の空間となってしまっていることを象徴しているようにも感じられる。



| S049 | C017 |

### バイク工場 (1946 年 7 月) [背景]

エンジン音に気づき振り返ったくんちゃんが見る光景。音は奥のバイクからで、その前に青年 (ひいじいじ) の背中が見える。栄エンジンの周りとは異なり、こちら側には様々な工具が置かれ、まさに今作業が行われているといった雰囲気を感じられる。レイアウトの対比によって戦中、戦後を対比するカットになっている。





| S049 | C030 |

## バイク工場・外観（1946年7月）〔背景〕

これは特にこのシーンにおける背景の描き方の特徴が強く表れている一枚。全体に白く飛ばした画面は、青年（ひいじいじ）の記憶ということを象徴しているのだろうか、この光景にどこか現実のものとは違うような印象を感じさせる。特徴的な光の描写は、道路の上や森の奥に見える空だけでなく、例えば壁を覆う木の上部にもハイライトが加えられているなど細かなところにもまで施されている。そういったところにも、あくまで絵具で光を表現するといった美術の主張を見ることが出来る

| S049 | C019 |

## バイク工場（1946年7月）〔背景〕

この画面の主演は背景よりもむしろその前に置かれたバイクやハンモック、それに工具類などであろう。これらはトレスマシーンで原画の線を転写したセル（アセテート製のフィルム）の背後から定着材代わりのアクリル絵の具を混ぜたポスターカラーで色を塗るハーモニーという特殊な技法で描かれている。セル画と背景の質感を併せ持った独特の存在感を画面に与える効果があり、特にバイクのようなメカに使われることが多い技法である。今回の作品でも東京駅の地下で見かける古い車輛などにも同じ技法が用いられているが（P.83）、ここではハンモックなどといった、通常は背景やセル画で描かれるものにまでハーモニーが用いられている。これは、青年（ひいじいじ）が使っているものはハーモニーで描くという意図らしい







| S049 | C031 |

# 丘の上の畑の道と磯子の海（1946年7月） [背景]

絵コンテには「現在の森井二丁目付近」と細かく場所が記されている。背後の架線は横浜市電のもので、映画では手前を左向きに歩く青年（ひいじいじ）とは逆方向（杉田方面）に電車が走る。右ページと同じように、ここでも光を白く飛ばして描かれている。背後に見えるのははたして空なのか、海なのか。奥に横たわる真っすぐ横に伸びた灰色の影は対岸のようにも見えるが、一方でその下の僅かに青色を帯びたところは雲間から覗く青空のようにも見える。どこか幻想的な、まさに記憶の光景を想像させる画面背景だ







| S050 | C001 |

### 厩舎・外観(1946年7月) [背景]

林の一角に建つ木造の厩舎。厩舎や牛車の多くは2階が干し草置き場になっているが、この建物も入口の上に干し草を入れるためと思われる扉が設けられているところから見て、同じような構造であることが推測できる。この背景も白く飛ばされた木の上部や、陽射しが強調された底の上部、そして灰色掛かった青で描かれた空などが描かれ、画面は幻想的な淡い色彩で描かれている。



| S050 | C004 |

### 厩舎(1946年7月) [背景]

一転、場面は暗い厩舎の内部へ。奥に光を加えることで、画面が平坦になることを防いでいるが、それでも光溢れる外から入ってきた目に厩舎内の佇まいは暗く静的に見える。馬を引き出す時に、取り外しの出来る横木や、同じく取り外し式になっている下部の板など、実際に厩舎を取材してきた描写を随所に見ることが出来る。

| S050 | C010,014 |

### 厩舎と馬場(1946年7月) [背景]

青年(ひいじいじ)が奥の小さな馬場から手前の草地に馬を引き出し、くんちゃんを馬に乗せる場面の背景。上の背景と同じように手前の木の葉が若緑色で描かれているのに対し、奥の木の葉は空気遠近を強調するような藍色掛かった色で描かれている。恐らく、この場面全体に幻想的な印象を与えながら、手前で起きている出来事は現実として描くためののだろう。







| S050 | C026,030A | | S053 | C019 |

## 根岸競馬場 (1946 年 7 月) [背景]

青年（ひいじいじ）と一緒に馬に乗ったくんちゃんが見る根岸競馬場馬見所。強い緑色で描かれた画面左手前の木の葉と対照的なモノトーンの街並みやグレー掛かった藍色で描かれた森の向こうに見える馬見所は、雲の影に覆われていることもあってか、時に置いて行かれた建物のような印象を与える。この瞬間、くんちゃんは自分と青年（ひいじいじ）との間に言葉では表せない隔たりのようなものを感じたのではないだろうか



| S051 | C019 |

## 走水の磯 (1946 年) [背景]

こちらは馬ではなくバイクに乗ったくんちゃんが見た光景。古めかしい家々が並ぶ走水の磯。色面を多用した木々や、うっすらと伸びる線で描かれた対岸など、どこか日本画にも似た描き方が用いられている。まさに紙に絵具で描いた背景のよさが表れている一枚といえよう。同時に、岩絵の具とは色合いの異なるポスターカラーでこうした色彩を表現する美術スタッフの力量にも脱帽といったところだ





| S051 | C006 |

## 石川島航空工業工場(1946年7月) [背景]

国道16号の杉田付近の登り坂から埋立地に建てられた石川島航空工業の工場棟を見る。敗戦直後の操業停止状態ということで、窓には一切明かりも無く、その佇まいはまるで廃墟のように見える。特に手前の深い緑と白く飛ばされたモノトーンで描かれた工場棟の表情の対比が、そうした喪失感を一層強くしている





| S050 | C024 |

## 丘の上の畑道から国道 16 号、根岸湾（1946 年 7 月） [背景]

馬が走る丘の道から海岸沿いを走る国道 16 号、そして右手の根岸湾への PAN（カメラを横に振る）ショットの背景。日差しを受けて白く輝く家並みの屋根が右奥の世界にどこか非現実的な印象を与える。そのためか、ここでは他のシーンのように CG で路上に往来を加えることは行われていない



| S051 | C017 |

## ガントリークレーン（1946 年 7 月） [背景]

船越トンネルを抜けて田浦方面へ降りてきたバイクの上から見た横須賀本港の進駐軍基地第2船台の巨大ガントリークレーン。家々の屋根越しに見える工事車輛やガントリークレーンは、青年（ひいじいじ）にどんな思いを抱かせたのか、ついそんなことを想像してしまう背景でもある





| S051 | C007 |

### 根岸湾(1946年) [背景]

敗戦直後のまだ海岸線が埋め立てられておらず、国道16号が海岸線に面している根岸湾の光景。いまでもCGを用いることで実写でもこうした光景は可能だが、やはりシーンとして違和感が無いということではアニメーションの方がより自由度が高いといえるかもしれない





| S051 | C014 |

船越トンネルから田浦町方面へ [背景]

バイクに乗った青年（ひいじいじ）とくんちゃん船越トンネルを抜けて田浦町方面へ行く場面は付け PAN と呼ばれるバイクにカメラを付けてそのまま縦に移動させるカメラワークが用いられている。背景が縦長なのはそのため。また、望遠気味のパーズで描かれているのは、付け PAN で移動する際に画面の変化があまり不自然にならないようにするため



## ハーモニー処理



### バイク [ハーモニー]

映画の中に登場するバイクは小野令夫氏のデザインに基づいて3Dモデルが作られているが、最終的な表面の処理に関してはハーモニーで描かれた「絵」を素材として貼り込むという他では見られない方法が用いられている。恐らく、青年時代のひいじいじが作ったバイクに他とは違う存在感を与えるためにもハーモニーの重厚な質感をそのまま動かすという狙いからこのような処理が行われたのだろう。実際、画面に登場するバイクは、戦争を生き延びたひいじいじの思いが込められたかのような強い存在感を放っている



### バイク・タンク部分とハンドル部分 [ハーモニー]

3Dモデルの貼り込み素材とするため、全体だけでなく細部もハーモニーによって作成されている。特にタンク部分とハンドル部分はいくちゃんをアップで捉える時に大きく画面に入り込むため、3Dモデルも隠れている部分まで作り込むには、こうした別描きの素材も必要になる。この時、細かなパーツまで全て素材を考えてデザインした小野氏のアドバイスが活かされたのはいうまでもない。素材感と質感の新たな表現として、このバイクは新たな可能性を示すものともいえるだろう





横須賀本港進駐軍基地のクレーン群 [ハーモニー]



地下ホームの廃列車(国鉄101系電車) [ハーモニー]



地下ホームの廃列車(新幹線0系電車) [ハーモニー]



地下ホームの廃列車(国鉄EF58型電気機関車) [ハーモニー]



地下ホームの廃列車(国鉄151系電車) [ハーモニー]

このページはバイクの他にハーモニーで描かれた素材を紹介する。上は青年（ひいじい）とくんちゃんがバイクで横須賀本港の進駐軍基地の脇を通り抜ける際に見た光景の場面で使われたクレーン群。映画ではこれらのクレーンを横方向に密着マルチで引くことによって回り込みの画面としているが、こうした使い方はハーモニーの効果が最も端的に表れるものでもある。下の4点は未来の東京駅の地下ホームへ迷い込んだくんちゃんが目にする使われなくなって朽ち果てた車両達。時の荒廃もまたハーモニーが得意とする表現で、ここに並べられている車輛たちも見事なまでに「朽ち果てて」いる





バイク工場・内部 [プロダクションデザイン]

## 「未来のミライ」プロダクションデザイン②

バイク工場・厩舎(デザイン・上條安里)

中庭で自転車のヘルメットを投げ捨てたくんちゃんは、突然吹いてきた突風に巻き込まれ、70年以上前の戦争が終わったばかりの時代に迷い込む——。ここでも、くんちゃんの体験を、不思議なファンタジーとしてではなく、あくまでも子供の真っ直

ぐな目が見た現実として描かれている。そうした敗戦直後の情景の中から、ここでは上條安里によって作成されたバイク工場と厩舎のプロダクションデザインを紹介する。



異なる3方向から工場内部を見る [プロダクションデザイン]



バイク工場・内部 [プロダクションデザイン]



工作台側から見た工場内部 [プロダクションデザイン]

戦中に建てられた実在の工場跡を取材して設定は作られている。当時は山中やトンネルなどに疎開工場を作ることも多く、この工場もその一つだろう



## プロダクションデザイナー バイク工場



バイク工場内部(別角度) [プロダクションデザイン]



ハンモックと工場内部 [プロダクションデザイン]

作業台に置かれたバイクを中心にハンモックが吊り下げられている側から工場内部を見る。青年(ひいじいじ)は海軍の特攻艇で出撃する直前に輸送船が沈められて生き延びることが出来たという設定になっているので、当然ハンモックで寝るのも慣れていないに違いない。床がコンクリートの打ちっ放しなのは重い工作機械を支えるための必然。だが、冬は寒かったに違いない



バイク工場上部構造 [プロダクションデザイン]

ここでは特に屋根とその構造を支える梁の様子を様々な角度から見る。天井が張られていないのはやはり、ここが生活空間ではなく、あくまでも機械を作る場だからなのだろうか。この設定を見る限り、屋根を支えるために縦横に張り巡らされた梁や柱は木材製と思われるが、接合にはそれぞれ鉄骨に用いられるような大きくて頑丈なボルトが使われている。見るからに複雑な構造の上部構造を、プロダクションデザインの上條氏は3Dモデルで見事に組み上げている







バイク工場出入り口 [プロダクションデザイン]



バイク工場内部に設置された栄21型エンジン [プロダクションデザイン]

これはくんちゃんが無理に迷い込んだ工場の一角周辺の設定。奥に置かれているのは零戦などに搭載されていた空冷複列 14 気筒航空エンジンの栄 21 型。1000hp 級の大出力と軽量化を共に実現した栄は陸海両軍に広く使われた傑作航空機用エンジンだが、そんなものがここに置かれているのは、ここが航空機エンジンの疎開工場だったため。そのため、工具類も航空機用という設定になっている



栄21型エンジン [プロダクションデザイン]

様々な角度から栄エンジンとその手前に置かれた工具棚を捉える。実際には、映画の中でこうした画角が使われることはなかったが、エンジンの背後も含めて描かなければならない背景美術には大いに参考になったと思う。栄21型の背後に置かれているのはフランジや気筒ケースなどこのエンジンのための部品



## プロダクションデザイナーバイク工場



棚に並べられた部品類 [プロダクションデザイン]



バイクと定盤 [プロダクションデザイン]



工作機械と部品棚 [プロダクションデザイン]



工具棚に置かれた工具類 [プロダクションデザイン]



工作機械(別アングル) [プロダクションデザイン]



工作機械と作業机 [プロダクションデザイン]



組み立て用の定盤に置かれたバイク [プロダクションデザイン]



頭上から見た工作機械類 [プロダクションデザイン]

ここが元航空機部品の工場であり、さらに青年（ひいじいじ）自身も元は航空機関係の技術者だったということから、バイク工場に置かれている工作機械や部品には主に航空機部品用のものが流用されている。当時は航空機が最先端のハイテクであったことを考えると、このことは青年（ひいじいじ）が自分のアイデアをバイクに活かすうえで大きな力となったことだろう（この辺りに関しては小野氏のインタビューを参照していただきたい）





頭上から見たハンモック周りの工作機械(プロダクションデザイン)



ハンモック周りの工作機械(別アングル) [ひいひい]



ハンモック周りの工作機械 [プロダクションデザイン]



バイク工場出入り口 [プロダクションデザイン]

ここでは工場内で唯一生活臭を感じさせる空間となっているハンモック周りの設定を紹介する。ハンモックのそばに大きなストーブが置かれている



## プロダクションデザイン—厩舎



厩舎と手前の馬場 [プロダクションデザイン]



斜め上から見た厩舎 [プロダクションデザイン]





斜め前から見た厩舎 [プロダクションデザイン]



斜め上から見た厩舎 [プロダクションデザイン]



厩舎前の馬場 [プロダクションデザイン]



馬場から見た厩舎 [プロダクションデザイン]



入り口側から見た厩舎内部 [プロダクションデザイン]



厩舎・追い込み用の入り口 [プロダクションデザイン]



入り口の反対側から見た厩舎内部(アップ) [プロダクションデザイン]



厩舎・追い込み用の入り口 [プロダクションデザイン]

青年（ひいじい）がくんちゃんを馬に乗せるために連れて行った厩舎をデザインするのに際して、スタッフは実際に岩手県の小岩井農場へ取材に行っている。小岩井農場ではサラブレッドの飼育を行っていたため、厩舎の前の馬場が砂地のように描かれているが、様々な馬を飼育している設定のため、劇中では柵の中が草地に変更されている



# 「未来のミライ」 美術ボード集②

2018年のくんちゃんの家～  
1990年の上田市～1946年の磯子周辺

おかあさんの子供時代とひいじいじの青年時代。くんちゃんが訪ねることとなるそれぞれの時代の美術には、これまでとは違う色彩表現が用いられている。それは、これまでくんちゃんが迷い込んだ漠然とした異世界とは違い、過去の"ある時間"に迷い込んだという想定になっているため、より彩度を抑えたモノトーンに近い色彩や、画面全体を白く飛ばした光で描くことによって、観る者にどこか記憶の光景のような印象を与える背景となっている。ここではそうした色彩表現を試すために描かれた美術ボードを描く場面ごとに紹介していく。



| S039 | C002 |

水槽の庭 [美術ボード]

くんちゃんが水槽世界に迷い込むカットのために描かれた美術ボード。色数が少ないながらも、色味やコントラストの変化を用いることによって奥行きを出し、壮大な景色を表現している



| S038 | C009 |

くんちゃんの家・リビング(6月午後・曇り) [美術ボード]

おかあさんが電車のおもちゃで散らかり放題になっているリビングを見て「あー何よこれ」と思わず呟くカットの美術ボード。梅雨時の午後ということで少し青味を加えて湿気感を出しつつも、部屋全体に光がまわって暗くなりすぎないように描かれている



| S039 | C007,011 |

ダイニングから見た水槽の庭 [美術ボード]

上のボードのように拡張された庭をダイニングから見るカットのための美術ボード。窓を通して見た光景がまるで水槽の中に見えるように描かれている





| S040 | C005 |  
床屋の店先(1990年6月・雨上がり) [美術ボード]

くんちゃんが1990年の上田市に迷い込むシーンでは、雨に曇った感じを出すために全体に青味掛った色彩が用いられている。また路面や背後の林も、地面の濡れた感じや湿った空気の感じを出すために、たっぷり水を張った画用紙に絵具をたらし込む描き方で描かれている



| S041 | C001 |  
池田醫院(1990年6月・雨上がり) [美術ボード]





| S041 | C002 |

池田醫院・正面玄関(1990年) [美術ボード]

まるでそこが少女（おかあさん）の心象世界の中であることを象徴するかのように、このシーンはくんちゃん和少女以外の人間は登場しない。雨を象徴する褪めた色彩にはそうした空虚感をより強調する効果もあるのだろう。実際、無人の池田醫院の玄関の閑散とした佇まいは現実に大勢の人が訪れる場所というより、廃墟に近い表情を見せている



| S041 | C003 |

池田醫院・玄関脇の窓口(1990年) [美術ボード]



| S041 | C004 |

池田醫院・玄関、式台(1990年) [美術ボード]



| S042 | C003 |

馬の絡まる土蔵(1990年) [美術ボード]



| S042 | C001 |

古い味噌蔵の倉庫脇(1990年) [美術ボード]



| S043 | C028 |

少女の家の玄関(1990年) [美術ボード]



| S043 | C005 |

少女の家の玄関(1990年) [美術ボード]



| S043 | C007 |

少女の家の玄関先の水槽(1990年) [美術ボード]

少女の家の玄関先で、くんちゃんはそこに置かれている水槽の中がこの時代に迷い込む直前に見た光景と同じものであることに気づく。左はそのカットのために描かれた美術ボードで、全体に沈んだトーンの中、水槽だけを明るく描くことによって一層水槽の印象を強める描き方がなされている





| S046 | C001A |

公園への道(7月・午後) [美術ボード]

シーン1カット1と同じ光景を「7月、午後、晴れ」という設定に変えて描いた美術ボード



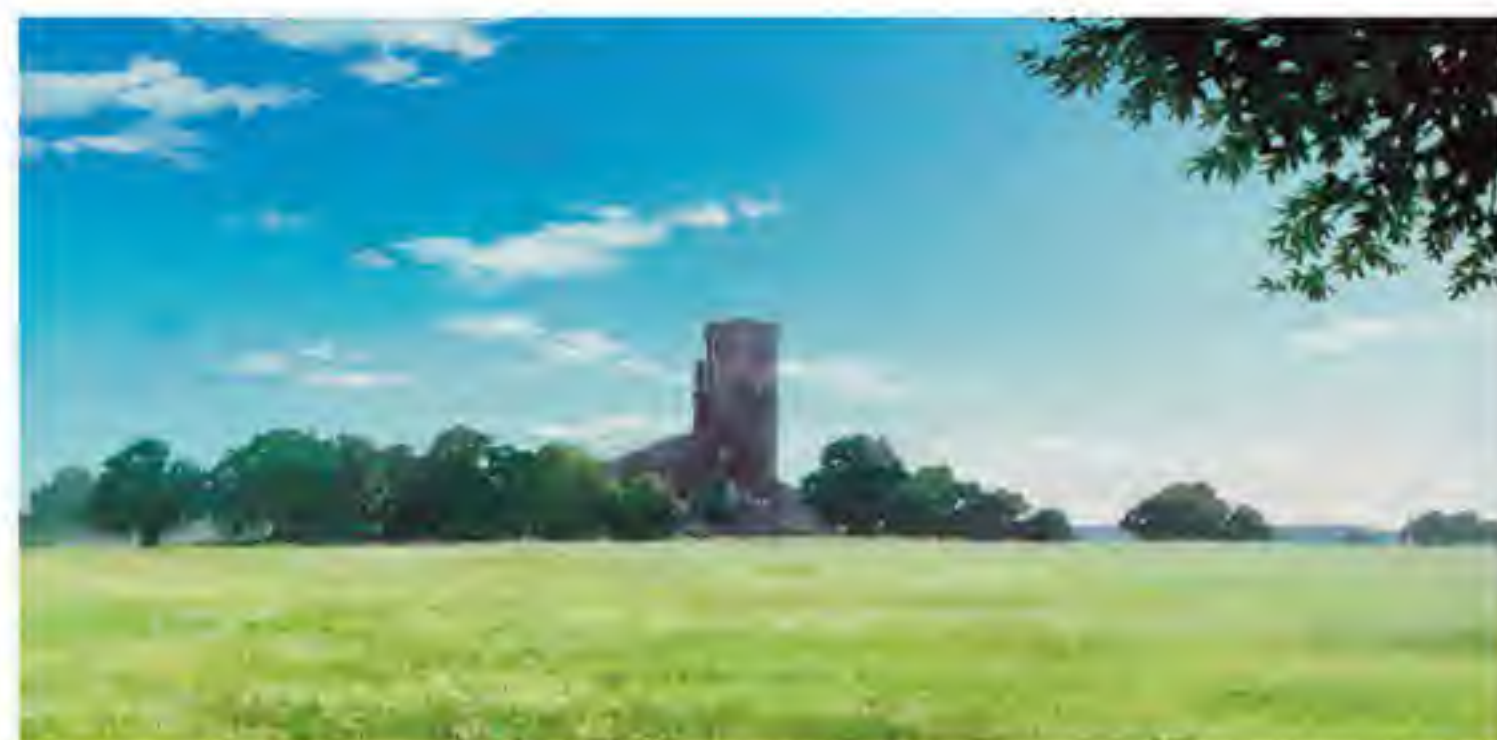
| S043 | C010 |

少女の家・ダイニング(1990年) [美術ボード]



| S043 | C012 |

少女の家・ダイニング(1990年) [美術ボード]



| S047 | C002 |

根岸森林公園(7月・午後) [美術ボード]



| S047 | C003 |

根岸森林公園・ベンチ(7月・午後) [美術ボード]

Dパートはその前のCパートで描かれた1990年とは全く異なる明るい光の背景から始まる。上はその対照的な美術のために描かれたボード



| S043 | C029 |

少女の家・リビング [美術ボード]



| S000 | C031 |

少女の家・勝手口(1990年6月・雨) [美術ボード]





| S049 | C024,026 |  
バイク工場 (1946年7月) [美術ボード]



| S049 | C017 |  
バイク工場 (1946年7月) [美術ボード]

薄暗い工場内にスッと差し込む入射光が7月の暑い夏の日差しを思わせる



| S049 | C031 |  
丘の上の畑の道と磯子の海 (1946年7月) [美術ボード]

ここでもハイコントラストに飛ばした海や手前の家並み、そして奥に薄っすらと見える房総半島が現実というよりは遠い日の光景といった印象を与えている



| S050 | C004 |  
厩舎 (1946年7月) [美術ボード]



| S050 | C010,014 |  
厩舎と馬場 (1946年7月) [美術ボード]

このシーンの背景は、手前側と奥とで木の葉の色を変えて描く「印象逼近法」とでも言いたくなるような表現が用いられている。このボードからもその独特の効果が分かるだろう





| S050 | C024 |

丘の上の畑道から国道16号、根岸湾 (1946年7月) [美術ボード]



| S051 | C006 |

石川島航空工業工場 (1946年7月) [美術ボード]



| S051 | C008 |

国道16号 (1946年7月) [美術ボード]



| S051 | C018 |

国道16号馬堀海岸 (1946年) [美術ボード]

バイクに乗るカットは3Dモデルの上に背景素材を貼り込むことによってバイクをそのまま追いかけるようなカメラワークで表現されている。左は、右と同じように、CG素材用に描かれたボード



| S051 | C010 |

船越トンネル (1946年7月) [美術設定]

未舗装の山道から船越トンネルへ入る場面は背景を貼り込んだ3Dモデルを使った連続的なカメラワークが用いられている。上のボードはそのため描かれたもの



| S051 | C017 |

ガントリークレーン (1946年7月) [美術ボード]

くんちゃんと青年 (ひいじい) を乗せたバイクが駆け抜けるカットの美術ボード。絵コンテにはEMクラブ (画面右側の緑色の建物) に対して「色要確認」と書かれてる。これはEMクラブの色が何度も塗り替えられており、時期によって色が異なるため史実を確認するように、という意味



| S051 | C019 |

**走水の磯(1946年7月)** [美術ボード]

青年(ひいじいじ)のバイクで海岸沿いの道を疾走するシーンでくんちゃんが最初に目撃するのは厳めしい進駐軍の船台やクレーン群だった。それが次第に穏やかな海や復興に使われている艦船に代わり、そしてはるか地平の彼方へ続く光景へと変わっていく。そこには、恐らくくんちゃん自身の気持ちの変化も表れているのだろう



| S051 | C029 |

**海岸沿いの道(1946年7月)** [美術ボード]

| S051 | C020 |

**走水海岸(1946年7月)** [美術ボード]

| S051 | C021 |

**打瀬網船(1946年7月)** [美術ボード]

| S051 | C022 |

**第9号輸送船(1946年7月)** [美術ボード]

| S051 | C025 |

**三浦海岸(1946年7月)** [美術設定]

戦後という、現代と比べてまだ人が生きるのに不安定な時代にもかかわらず、くんちゃんが目に映した景色はどれも穏やかな優しい色合いのものばかりだった。青年(ひいじいじ)のそばでこれらの光景を目にした時、くんちゃんは何を感じ、思ったのだろうか





| S040 | C002 |

上田市の真通り (1990年6月・雨上がり) [美術設定]

雨に濡れた真通りを描いている。柔らかく潤んだ表情で描かれている家並みの表情が梅雨時の湿った空気を感じさせる。単なる設定に留まらない描写が秀逸な一枚

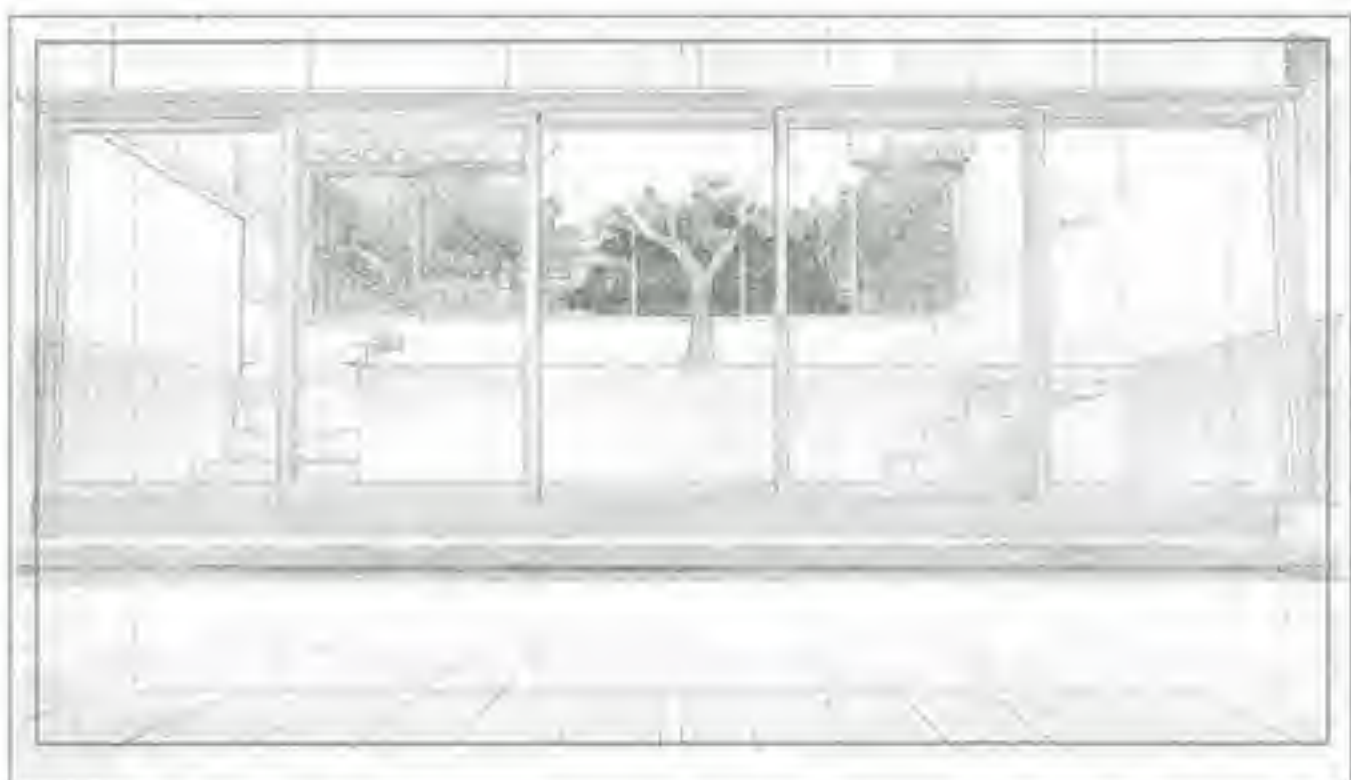
# 「未来のミライ」美術設定集

映画の空間描写を構築する最初の作業が美術設定である  
そうした"画面の設計図"ともいえる美術設定を通して  
「未来のミライ」の世界を概観する



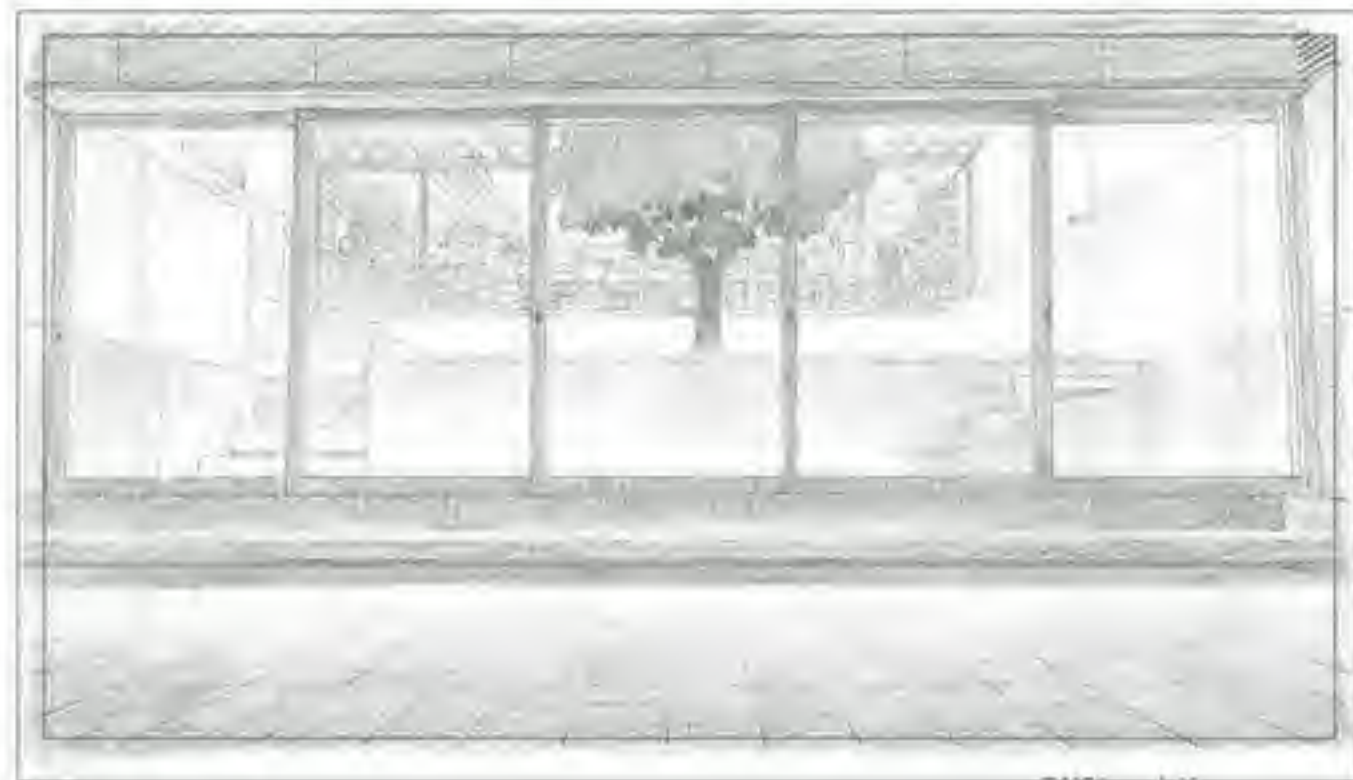
| S004 | C012 |

くんちゃんの家・子供部屋 (12月・午後・雪) [美術設定]



| S002 | C009,017 |

くんちゃんの家・子供部屋 (12月・午後・曇り) [美術設定]



| S004 | C012 |

くんちゃんの家・子供部屋 (12月・午後・雪) [美術設定]

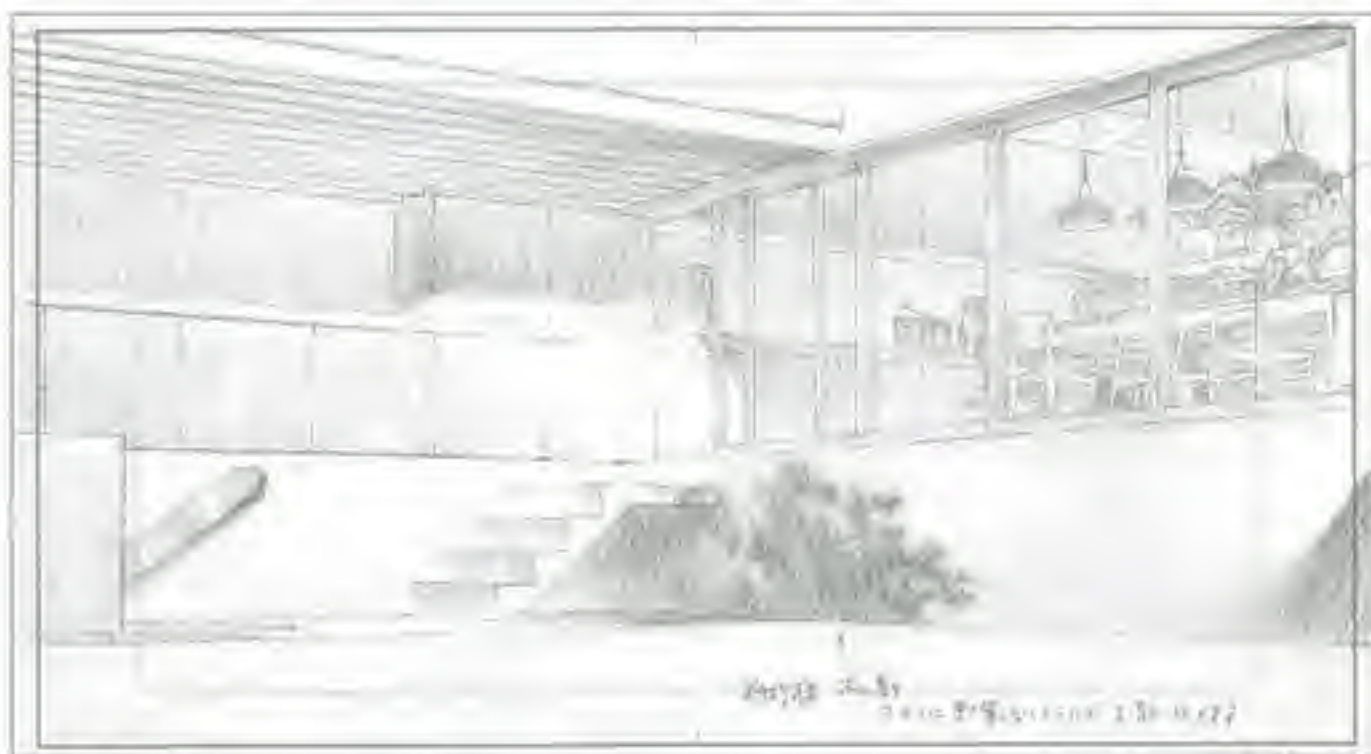


| S002 | C009,017 |

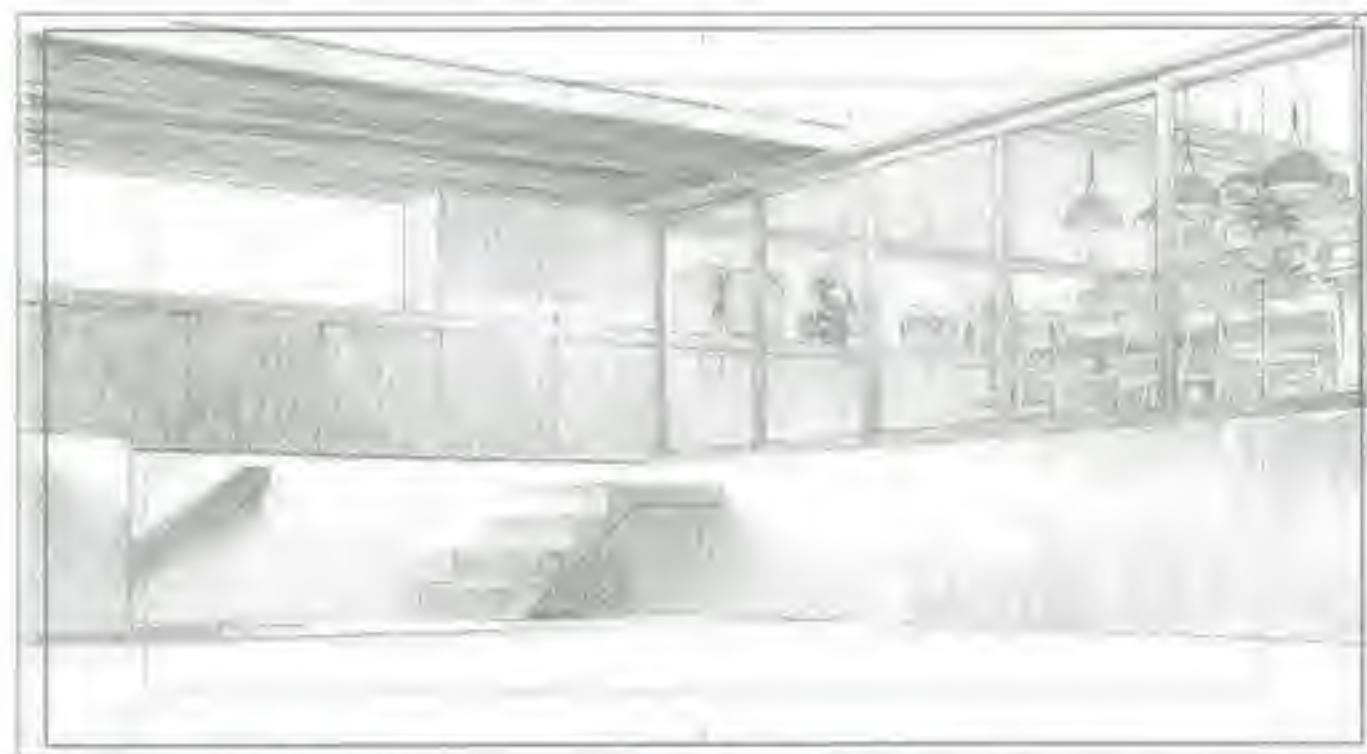
くんちゃんの家・子供部屋 (12月・午後・曇り) [美術設定]

上の2点の設定はともに、くんちゃんとばあばが会話をする冒頭のシーンで、子供部屋の奥に映る反射 (映り込み) のために描かれた美術設定。これらのカットでは暗い手前側よりも明るい中庭を介して見るダイニングの窓の方がよりはっきりと映り込みが見える。そのことを意識した美術設定なのだろう

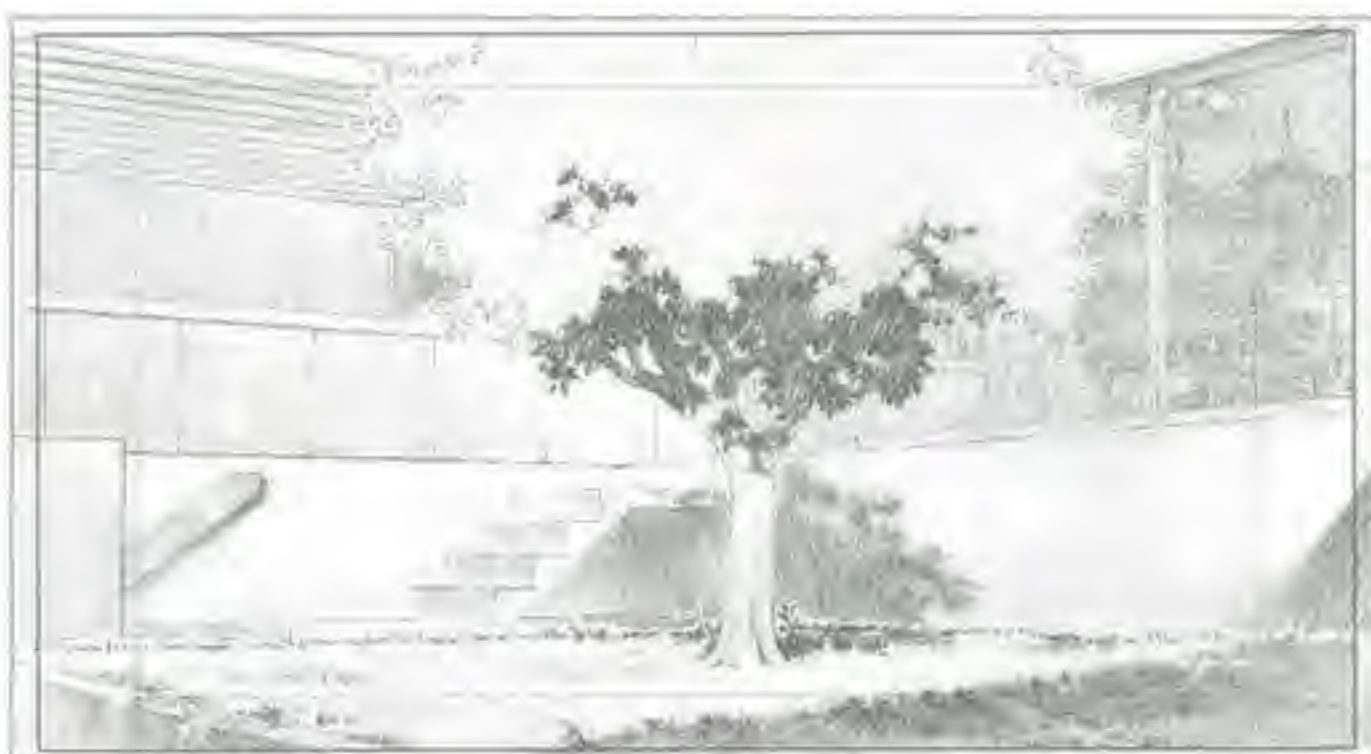




| S023 | C004 |  
くんちゃんの家・中庭 (3月・午前) [美術設定]



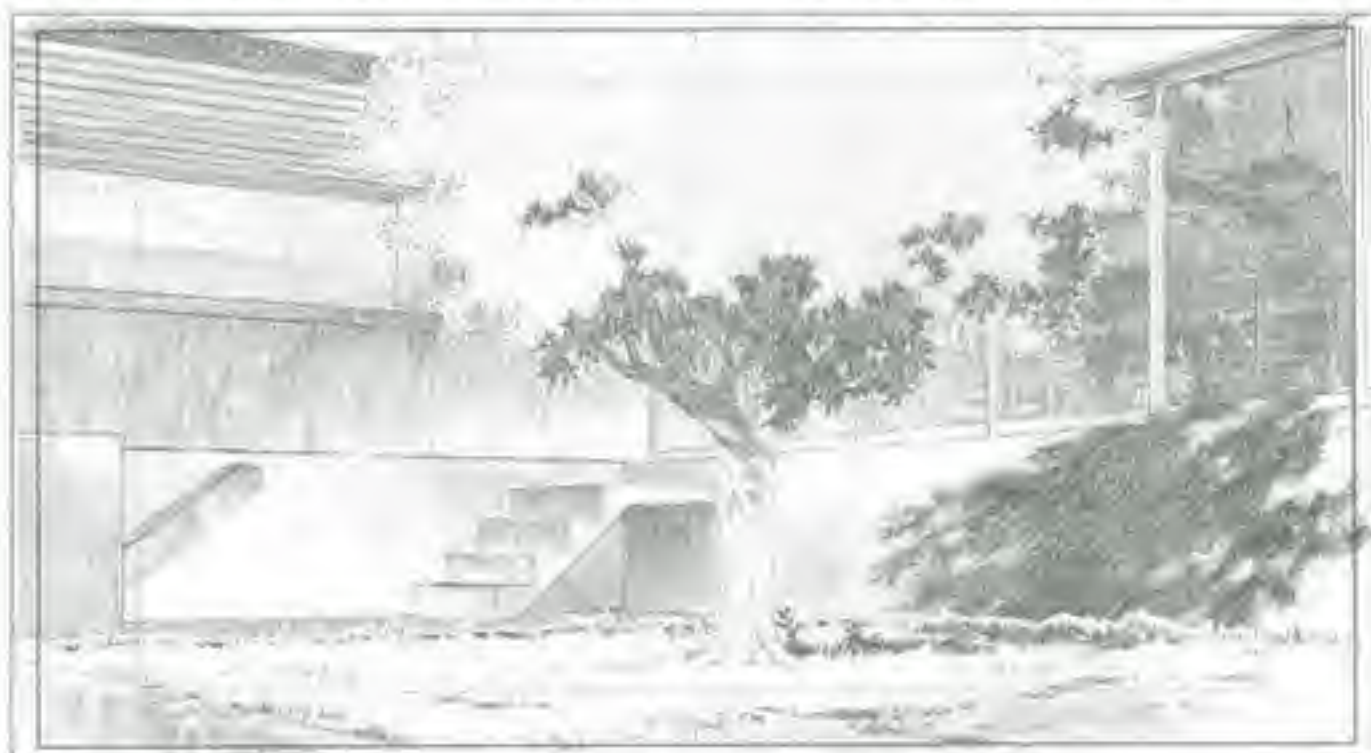
| S003 | C002,009,014 |  
くんちゃんの家・中庭 (12月・午後・曇り) [美術設定]



| S023 | C004 |  
くんちゃんの家・中庭 (3月・午前) [美術設定]  
上の設定に木と芝生のBook、さらに窓の映り込みを載せている。外光は強い日差しに



| S003 | C002,009,014 |  
くんちゃんの家・中庭 (12月・午後・曇り) [美術設定]  
上の設定に芝生と木のBook、さらに窓の映り込みを載せている



| S025 | C001 |  
くんちゃんの家・中庭 (3月・午後) [美術設定]  
朝の美術設定に比べて、影の位置が動いている。ただし、12月の午後と比べて影は短い



| S014 | C003 |  
くんちゃんの家・中庭 (12月・午後) [美術設定]  
日差しが射し込んできている中庭の設定。影だけでなく窓の映り込みの位置も変化している



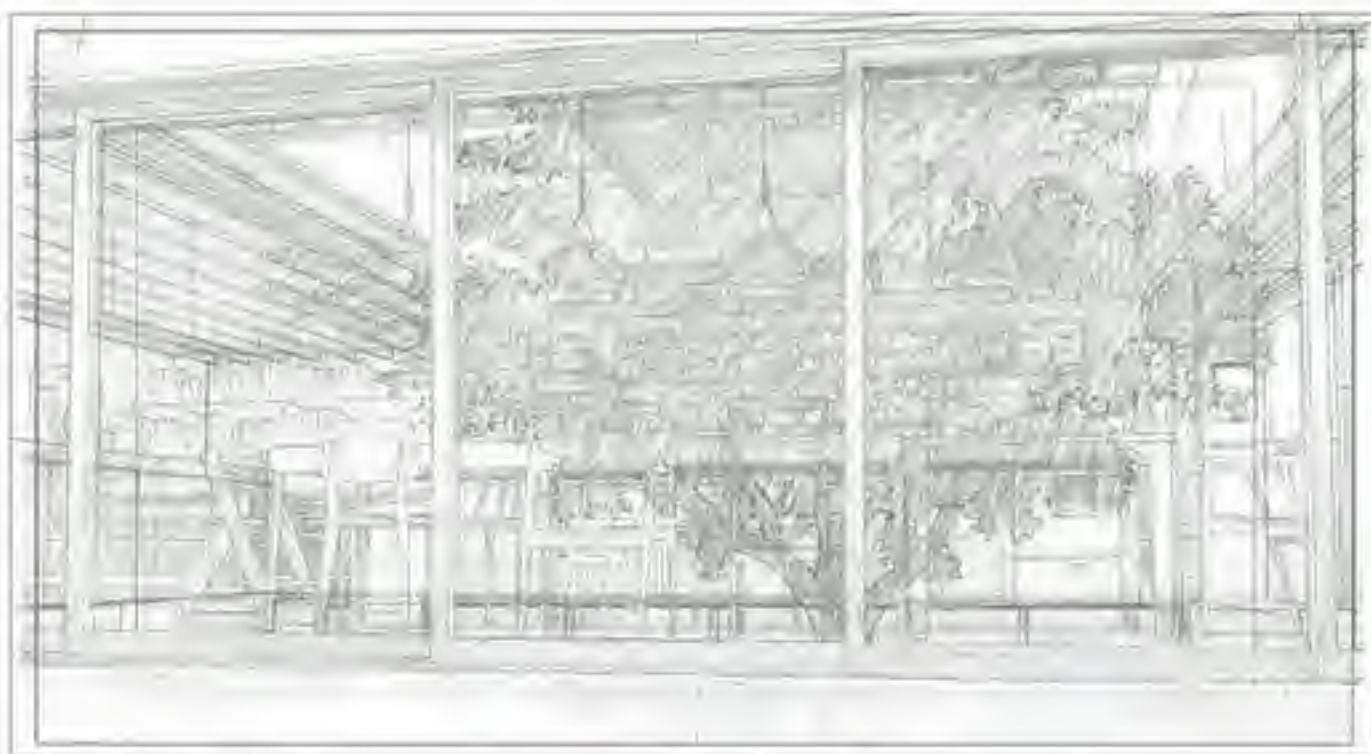
| S049 | C001 |  
くんちゃんの家・中庭 (7月・午後) [美術設定]  
上や右との設定と比べるとわかるが、7月ということで影はほとんど真下に落ちている



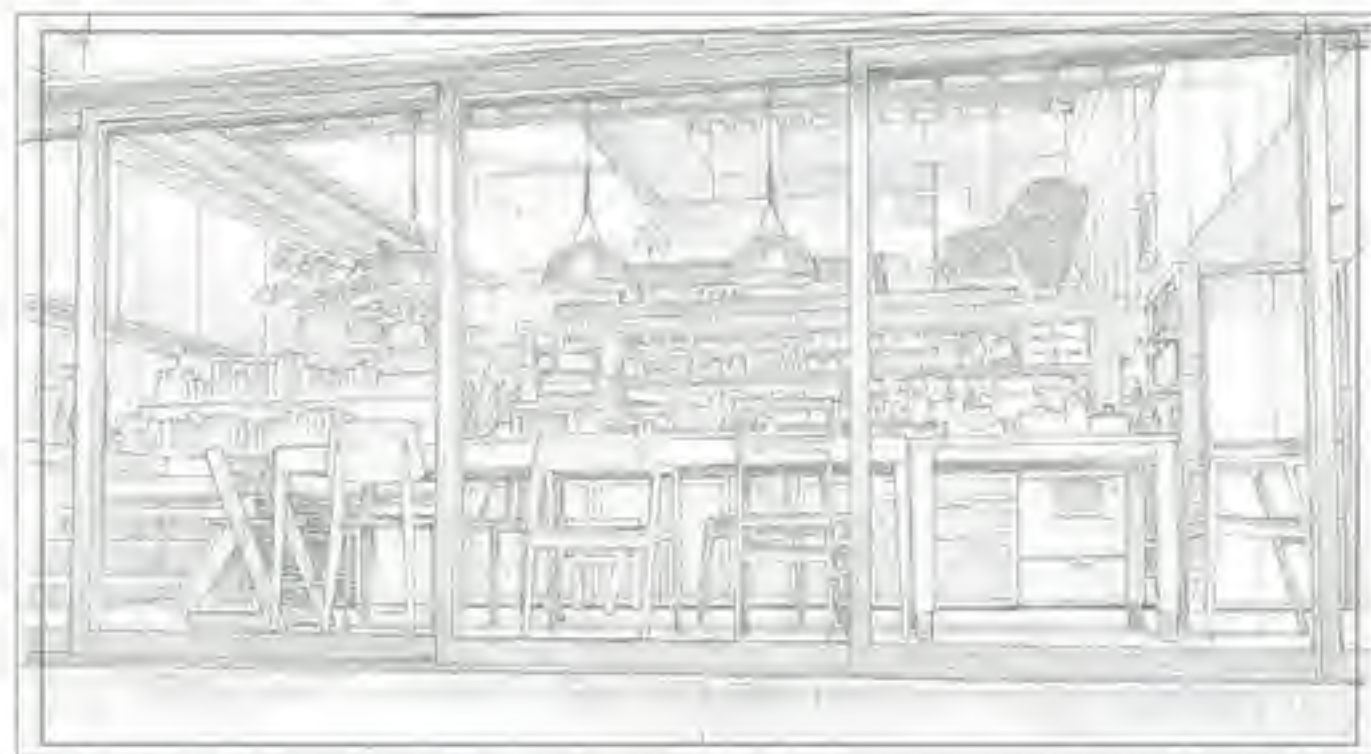
| S038 | C017,019 |  
くんちゃんの家・中庭 (6月・午後・雨上がり) [美術設定]  
こちらもまた雨上がりの暗い雰囲気でも描かれた中庭の設定

影の方向やコントラスト、さらに窓の映り込みなどの変化を季節や時間帯ごとに描き分けたくんちゃんの家の中庭の美術設定。今回の映画では物語の多くが室内という限定された空間で展開されるためにこうした微妙なところまで細やかに描き分けられている





| S002 | C011 |  
くんちゃんの家・ダイニング (12月・午後・曇り) [美術設定]  
右の設定に窓の映り込みを加えている



| S002 | C011 |  
くんちゃんの家・ダイニング (12月・午後・曇り) [美術設定]



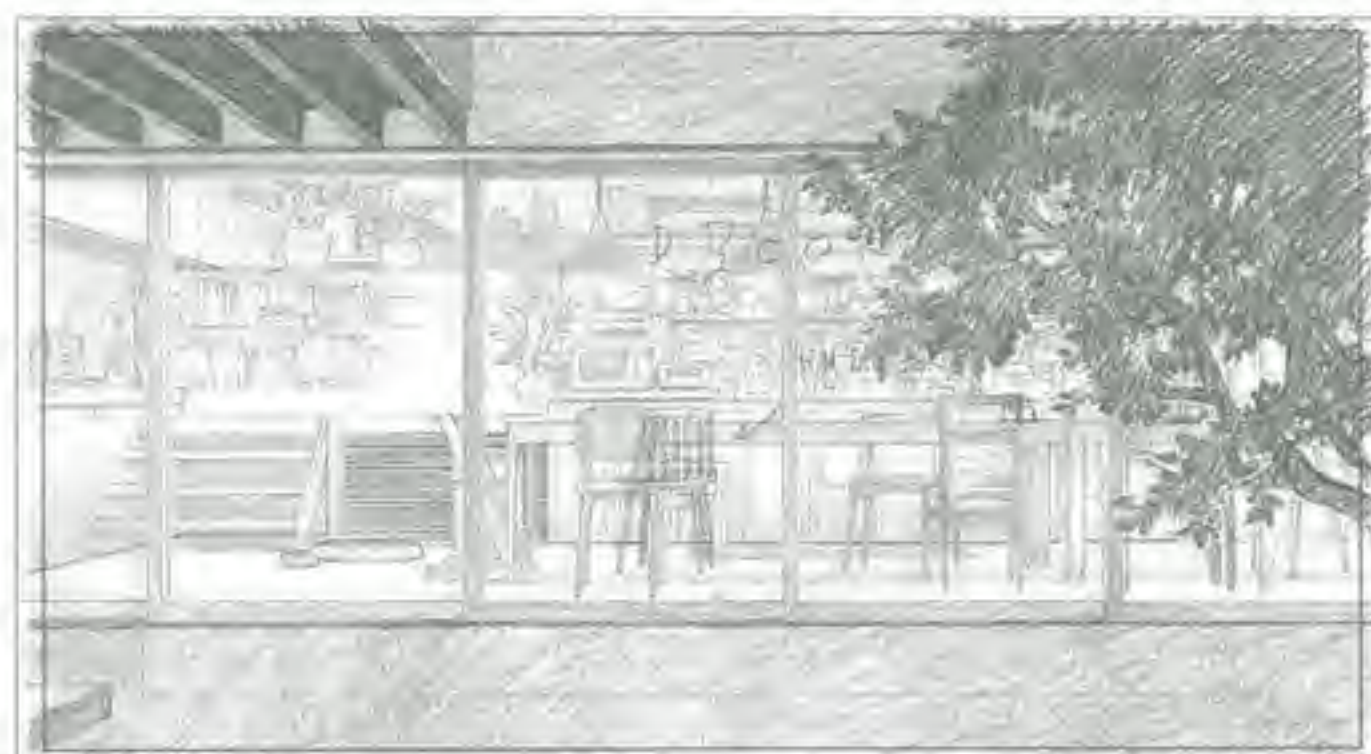
| S009 | C002 |  
くんちゃんの家・ダイニング (12月・午後) [美術設定]



| S007 | C004 |  
くんちゃんの家・ダイニング (12月・午前) [美術設定]



| S018 | C003,007 |  
くんちゃんの家・ダイニング (12月・夜) [美術設定]



| S016 | C002 |  
くんちゃんの家・ダイニング (12月・夜) [美術設定]



| S024 | C023,025 |  
くんちゃんの家・ダイニング (3月・午後) [美術設定]



| S022 | C005 |  
くんちゃんの家・ダイニング (3月・夜) [美術設定]

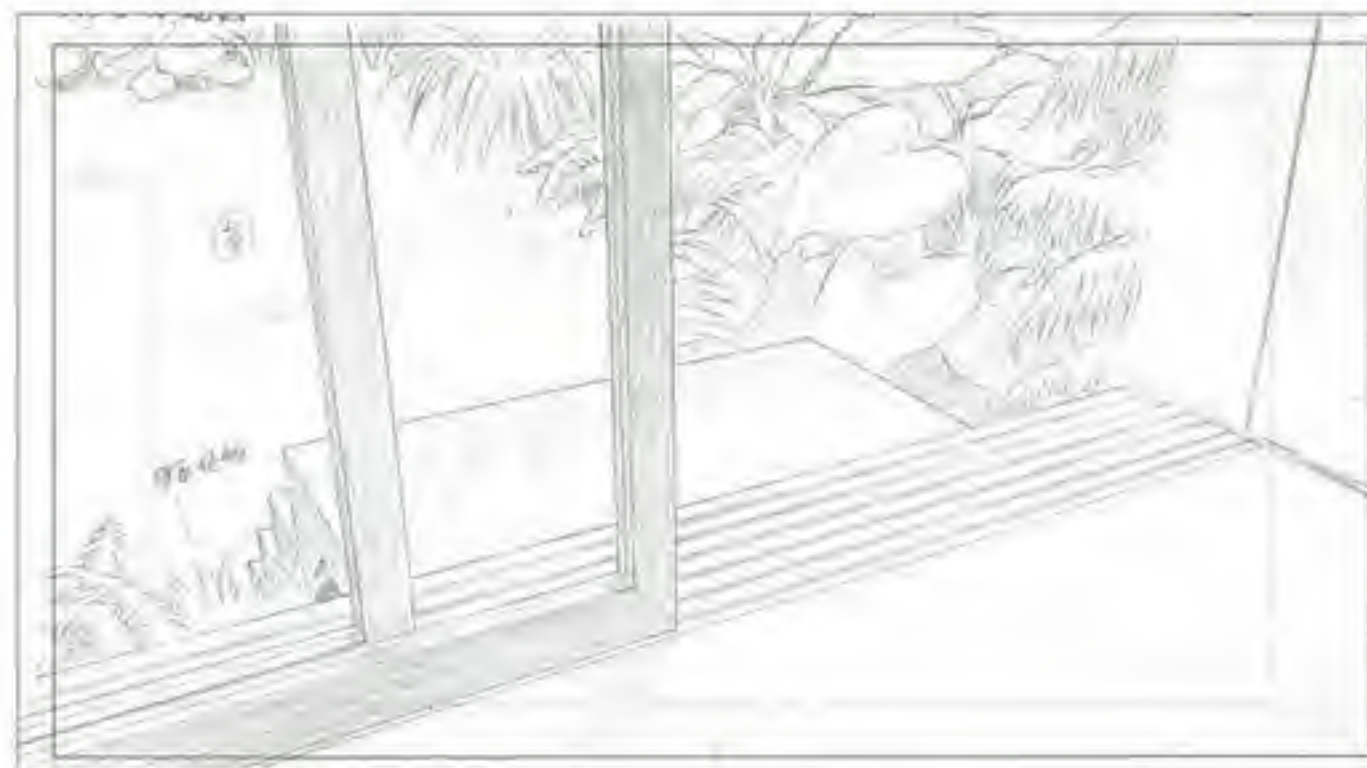
くんちゃんの家は3Dでモデリングされたデザインがあり、パラメーターを設定すれば様々な画角の設定を出力できるが、美術として描くためにはやはり絵として描くことが必要になる。美術設定が描かれているのはそのためで、単に室内の配置や構造だけでなく、光の描写や映り込みまで、美術として必要な要素が表現されている





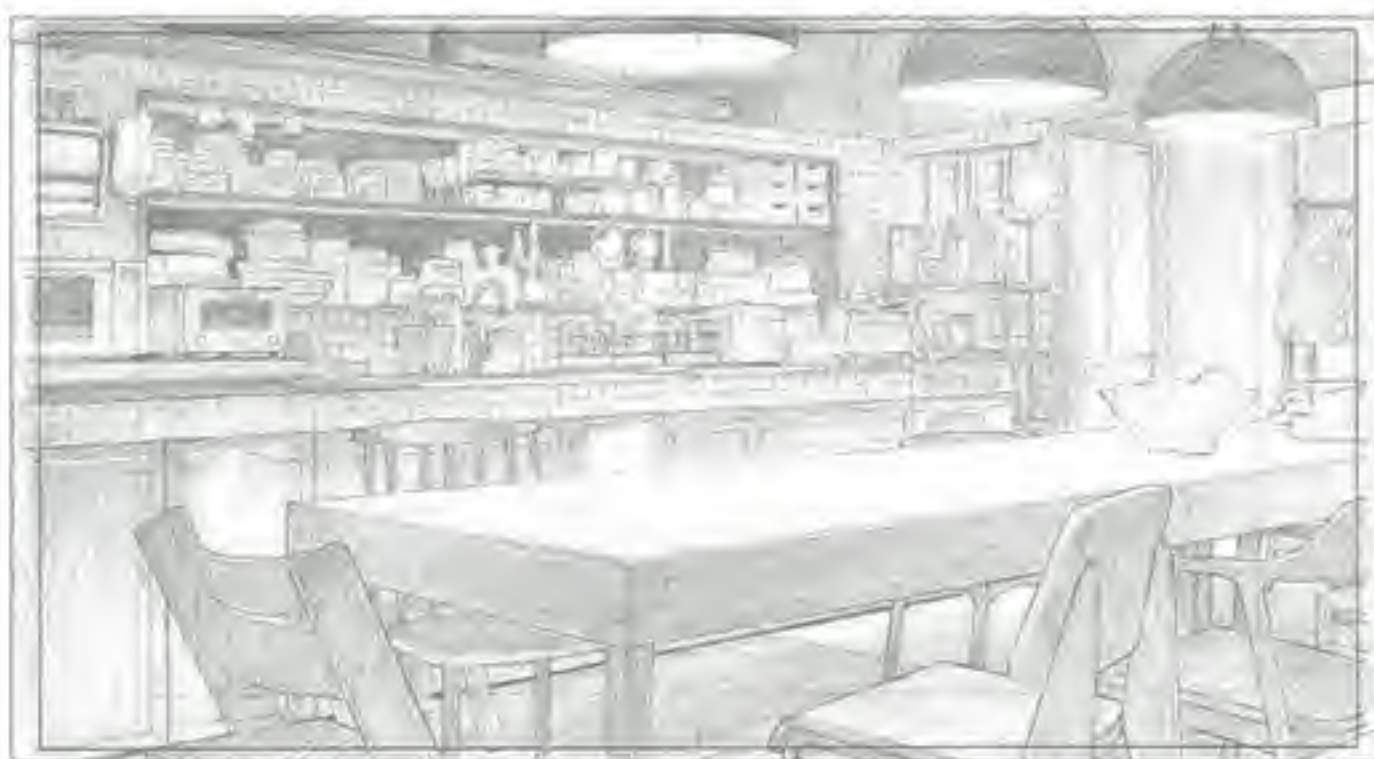
S033 | C002,004,006,008,010 |

くんちゃんの家・ダイニング (3月・午後) [美術設定]



S032 | C002 |

くんちゃんの家・ダイニングと熱帯の庭 (3月・午後) [美術設定]



S044 | C006 |

くんちゃんの家・ダイニング (6月・夜) [美術設定]



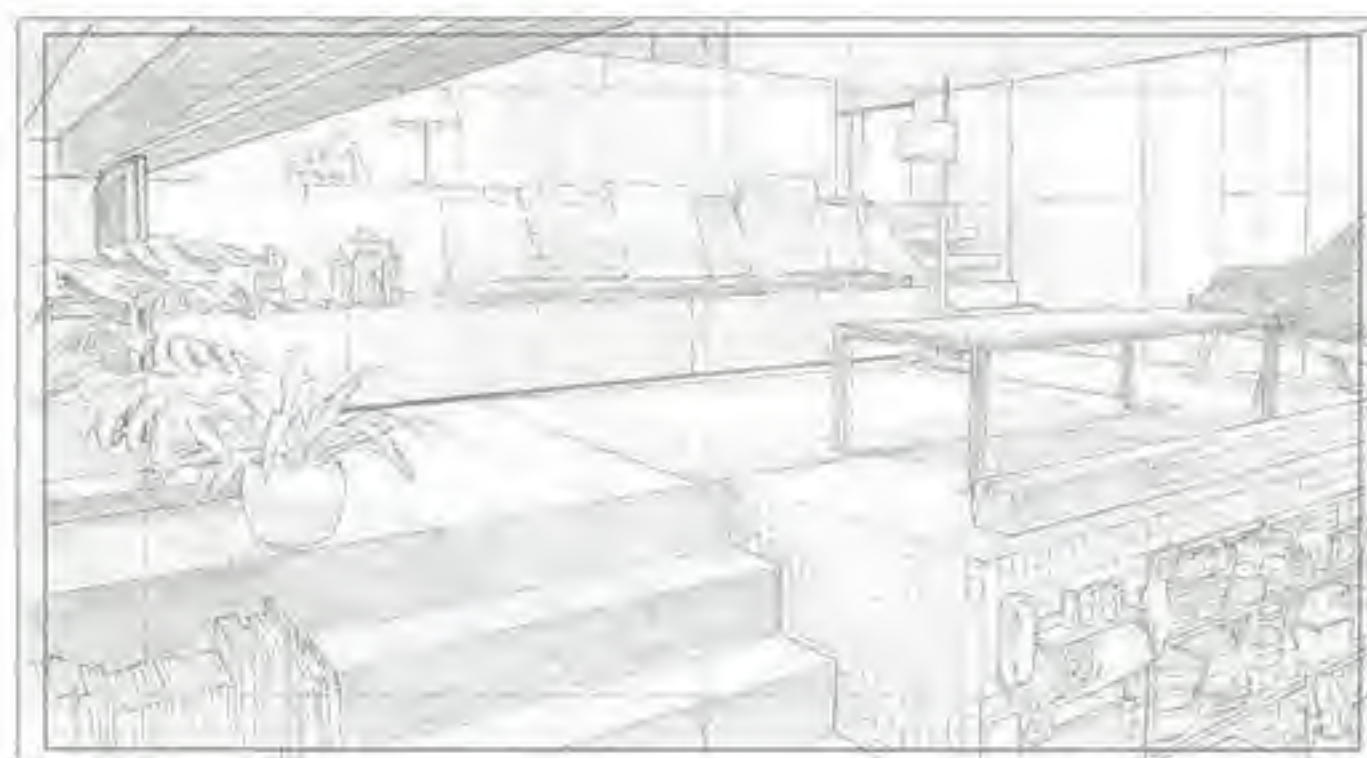
S037 | C003 |

くんちゃんの家・ダイニング (3月・夜) [美術設定]



S010 | C009 |

くんちゃんの家・リビング (12月・午後) [美術設定]



S002 | C012 |

くんちゃんの家・リビング (12月・午後・曇り) [美術設定]



S038 | C009 |

くんちゃんの家・リビング (6月・午後・曇り) [美術設定]



S002 | C013 |

くんちゃんの家・寝室とリビング (12月・午後・曇り) [美術設定]

くんちゃんの家は板になっている宅地をそのまま活かした階段状の構造となっている。ここに紹介するのはそんな室内の様々な表情を描いた美術設定で、広角や望遠など様々な画角を用いることで空間の面白さが豊かに捉えられている





| S014 | C008 |  
廃墟の庭のアーチ窓 [美術設定]



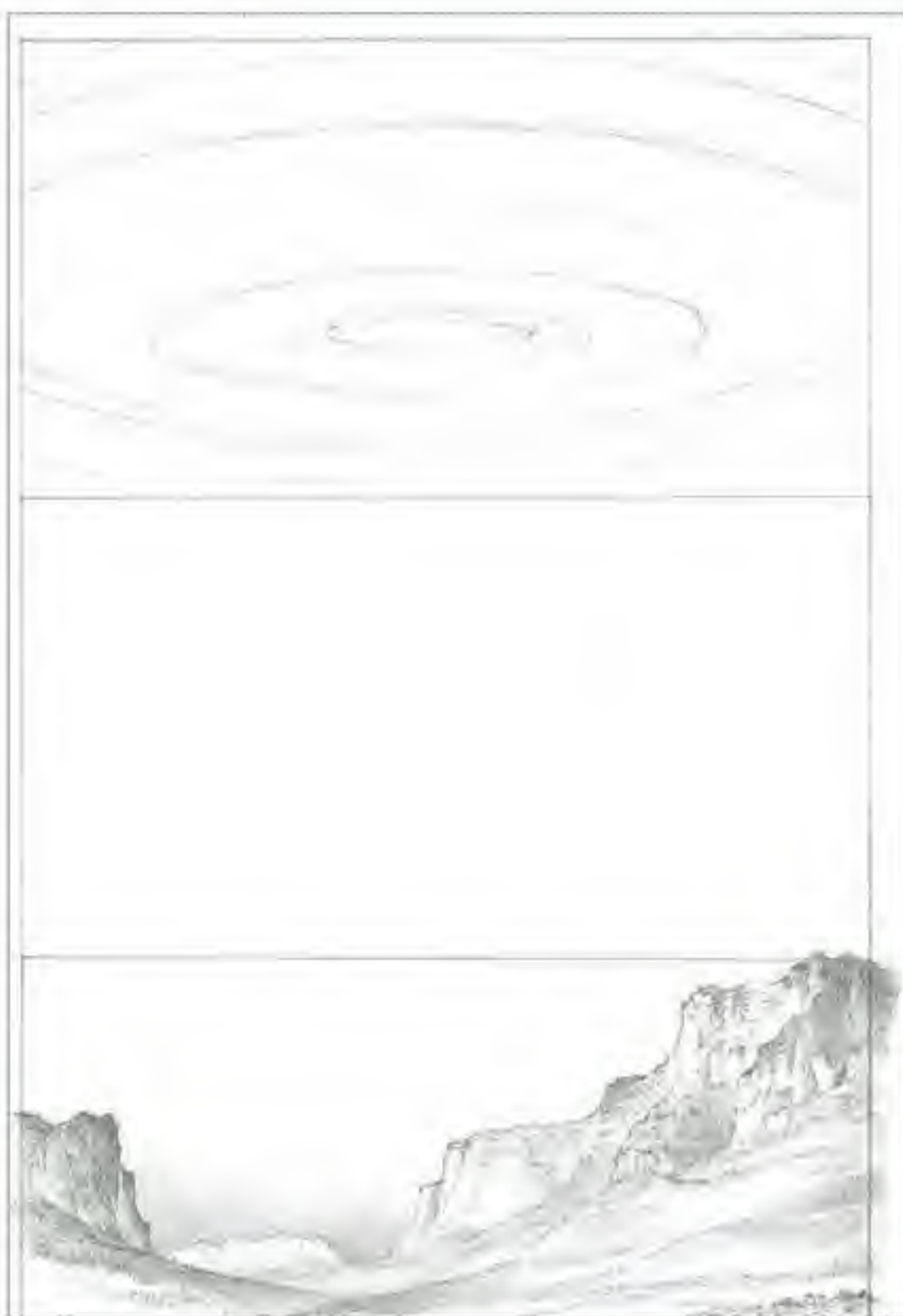
| S014 | C004 |  
廃墟の庭 [美術設定]



| S014 | C027 |  
中庭と廃墟の庭 [美術設定]



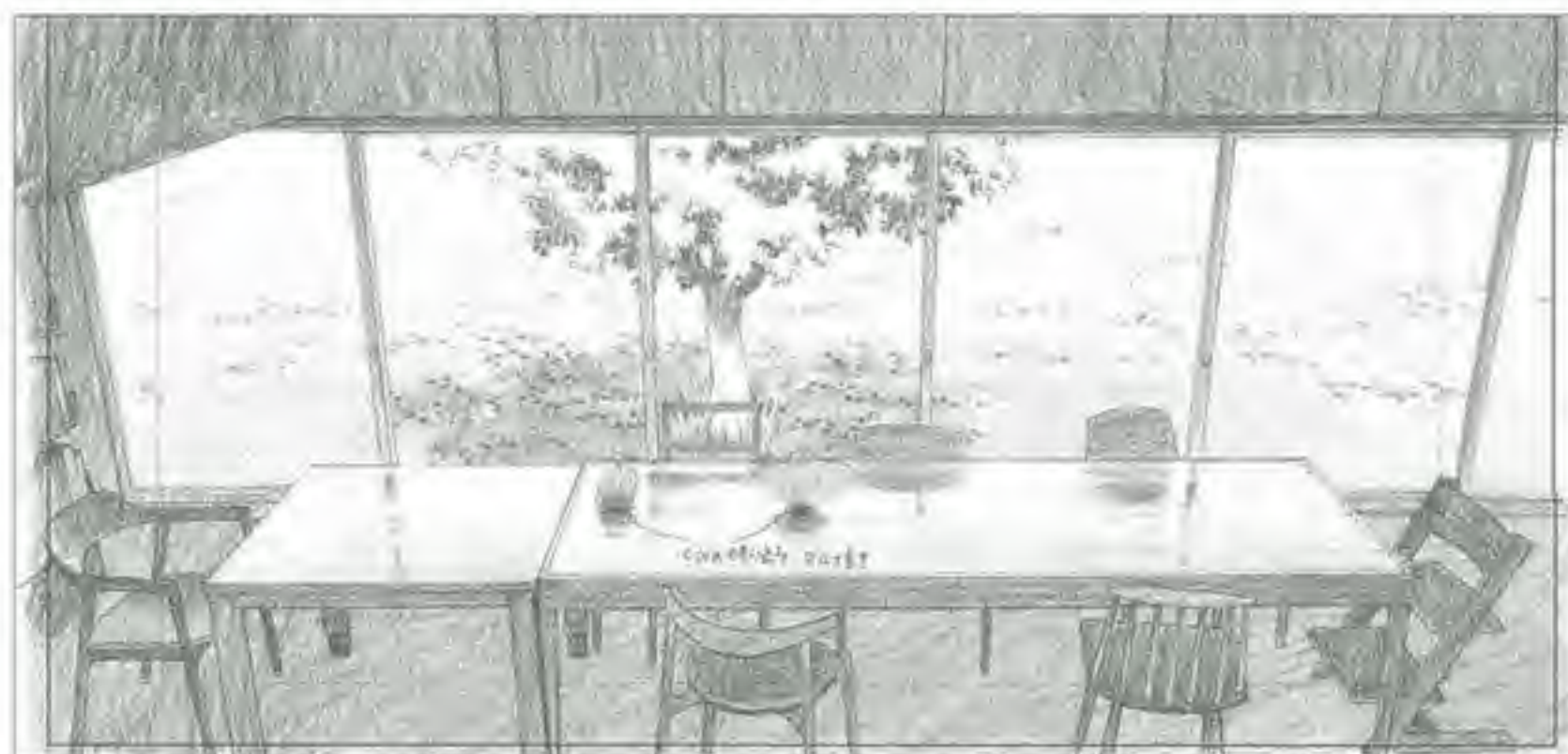
| S032 | C001 |  
中庭と熱帯の庭 [美術設定]



| S039 | C002 |  
水槽の庭 [美術設定]



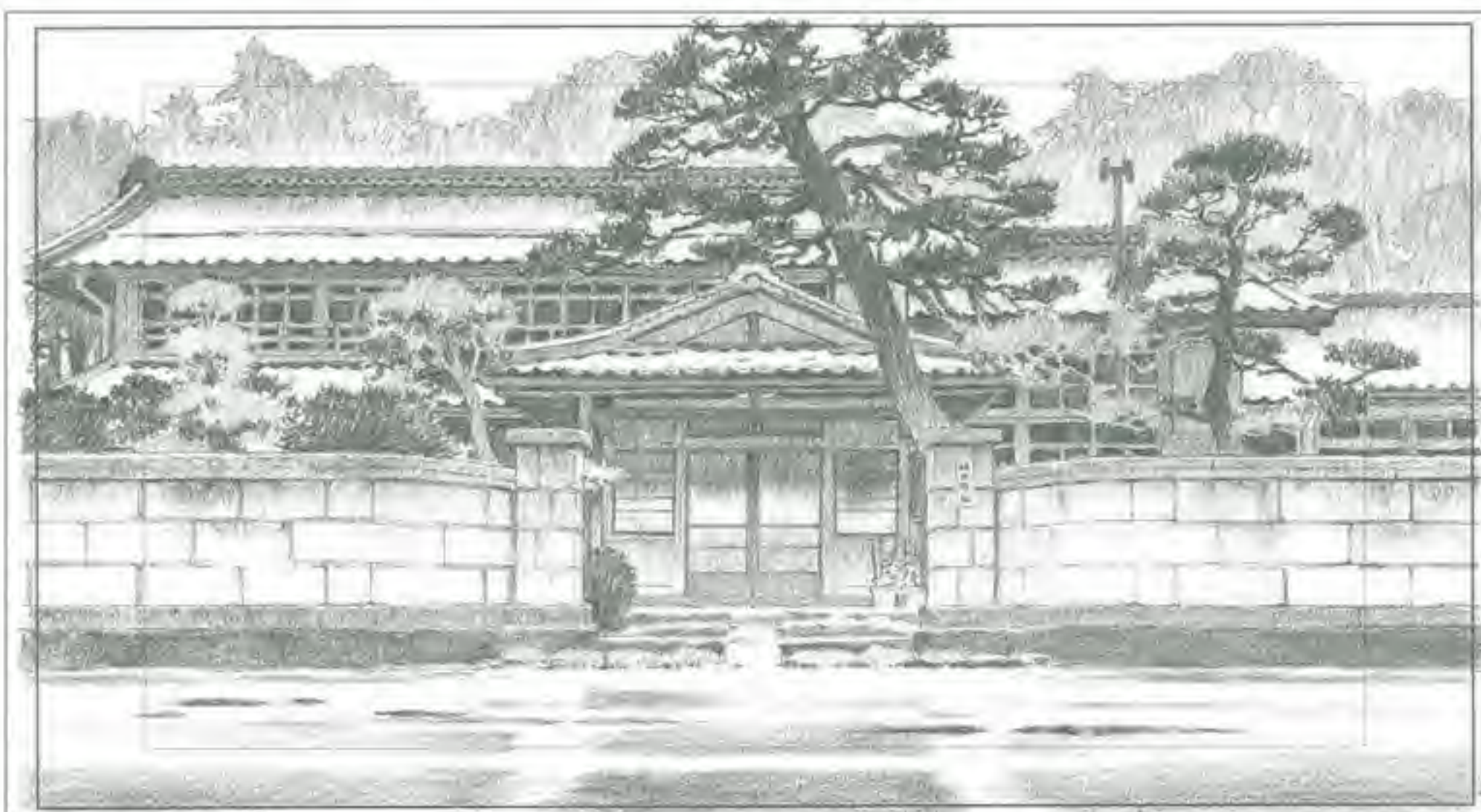
| S032 | C001 |  
中庭と熱帯の庭 [美術設定]  
上の設定画に手前の植物と木のBookを載せている



| S039 | C007,011 |  
ダイニングから見た水槽の庭 [美術設定]

くんちゃんが迷い込む廃墟の庭と熱帯の庭の美術設定は建物と共にそこに生えている様々な植物が詳細に描き込まれている。まるでモノクロ写真と見紛うばかりに詳細な設定は、不思議な世界の雰囲気を作っていく上でも大きな力となった





| S041 | C001 |

池田醫院 (1990年6月・雨上がり) [美術設定]



| S043 | C012 |

少女の家・ダイニング (1990年6月・雨上がり) [美術設定]



| S040 | C005 |

床屋の店先 (1990年6月・雨上がり) [美術設定]



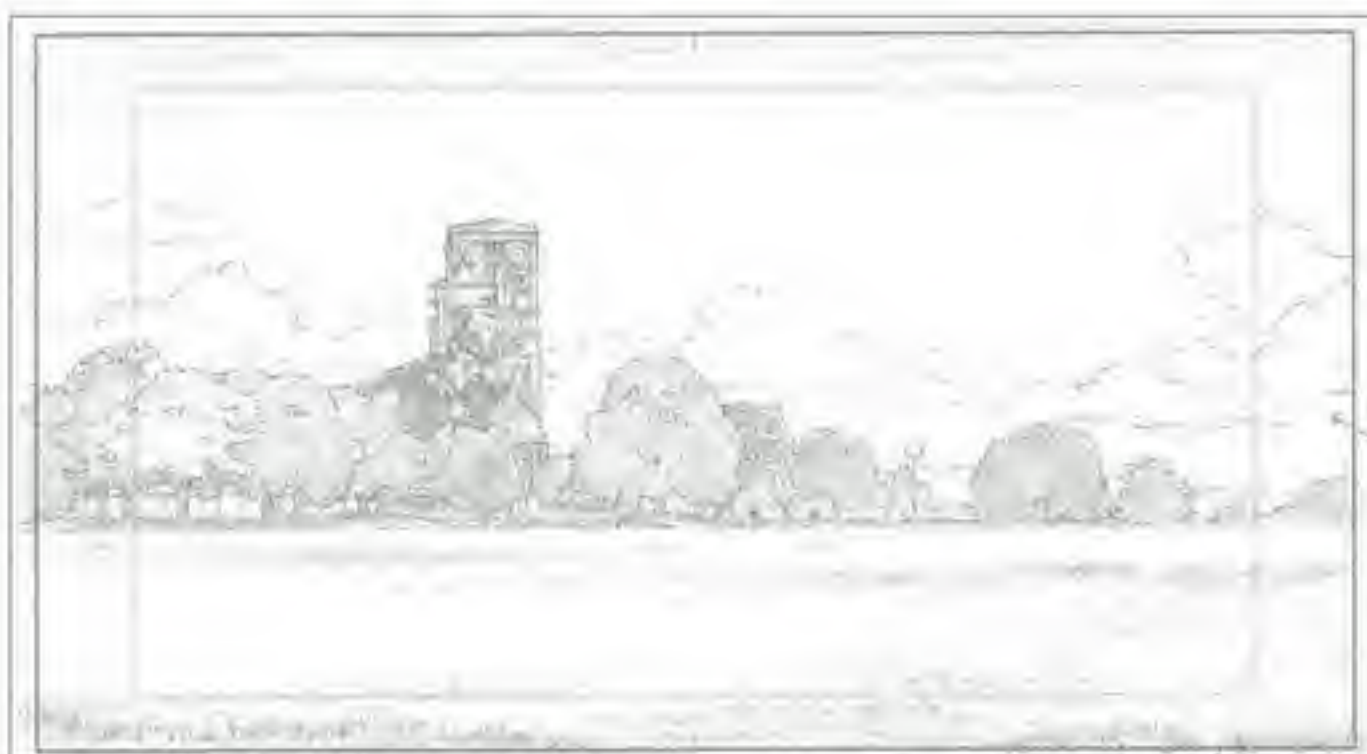
| S047 | C003 |

根岸森林公園のベンチ (7月・午後) [美術設定]



| S043 | C031 |

少女の家の勝手口 (1990年6月・雨) [美術設定]



| S053 | C002,005,007,022 |

根岸森林公園 (7月・午後) [美術設定]



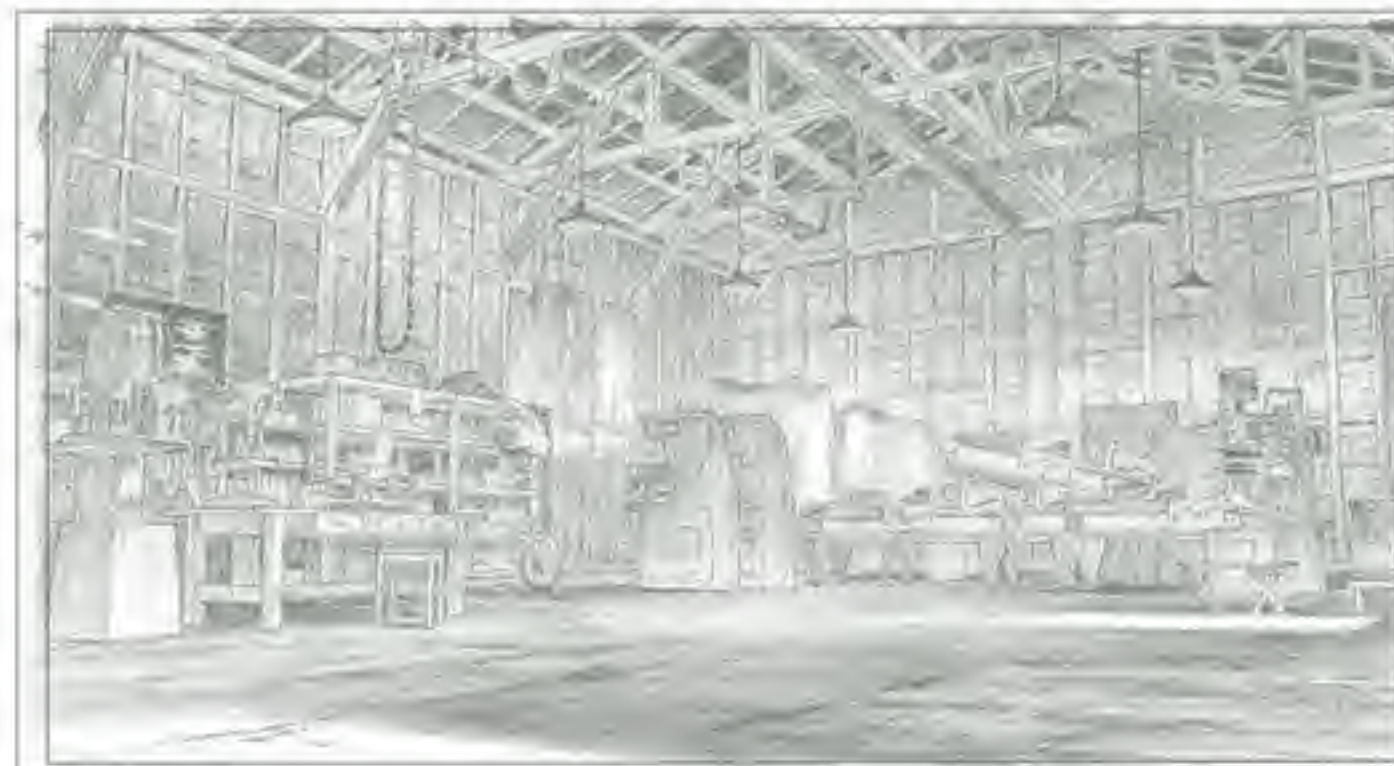
| S047 | C002 |

根岸森林公園 (7月・午後) [美術設定]





| S049 | C026 |  
バイク工場 (1946 年 7 月) [美術設定]

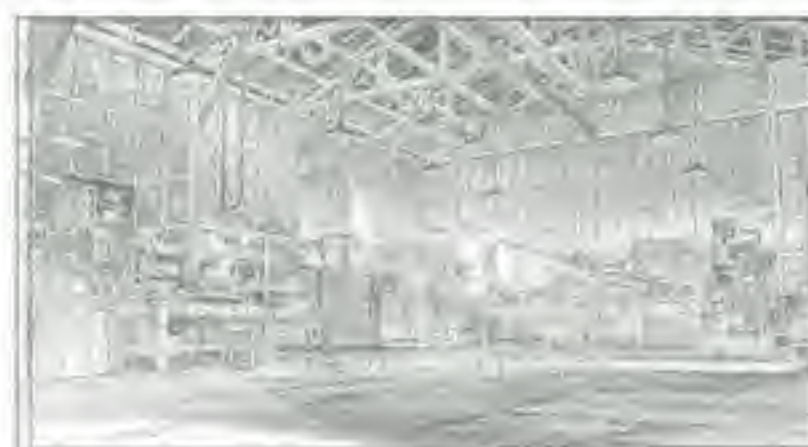


| S049 | C017 |  
バイク工場 (1946 年 7 月) [美術設定]



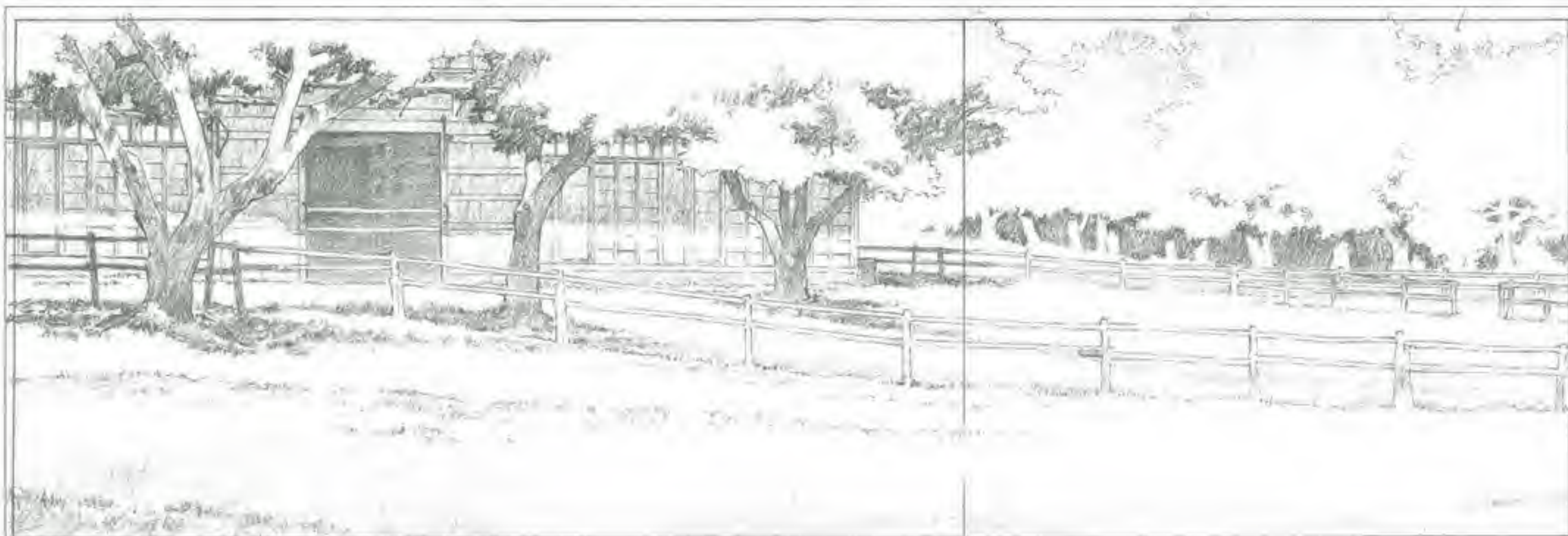
| S049 | C026 |  
バイク工場 (1946 年 7 月) [美術設定]

工場内部をほぼ人間の視線を想定した画角で描いた美術設定。右に対して反対側から見たアングルになっている。これは右がくんちゃんの視線を想定しているのに対し（傾りになっているのは身長の子供の視線を意識しているため）。上は青年（ひいじいじ）の視線を想定しているためと思われる。左は右と同じように、上の設定に入射光とハーモニーで描かれる素材の位置を描き込んだもの



| S049 | C017 |  
バイク工場 (1946 年 7 月) [美術設定]

天井を入れ込む傾りの画角で描かれたバイク工場内部の美術設定。全体的な構図は上條氏が作成したデザインを参考にしている。左は上の設定に入射光やハーモニーで描かれる機械類の輪郭を加えたもの。これは単に工場内の配置を決めるだけでなく、ハーモニーで描く際に光の方向や影の描き方を決めるために必要となってくる



| S050 | C010,014 |  
厩舎と馬場 (1946 年 7 月) [美術設定]

青年（ひいじいじ）がくんちゃんを馬に乗せるために連れていく厩舎と、その手前に広がる馬場を描いた美術設定。後方の森が淡い輪郭で描かれているところなど、より美術でどう表現するかを意識した設定になっている。また、馬場を取り囲む柵などもより木の質感が感じられる描写になっているなど、まさに美術きどのように構築していくか、そのテストとして描かれた一枚といえるだろう



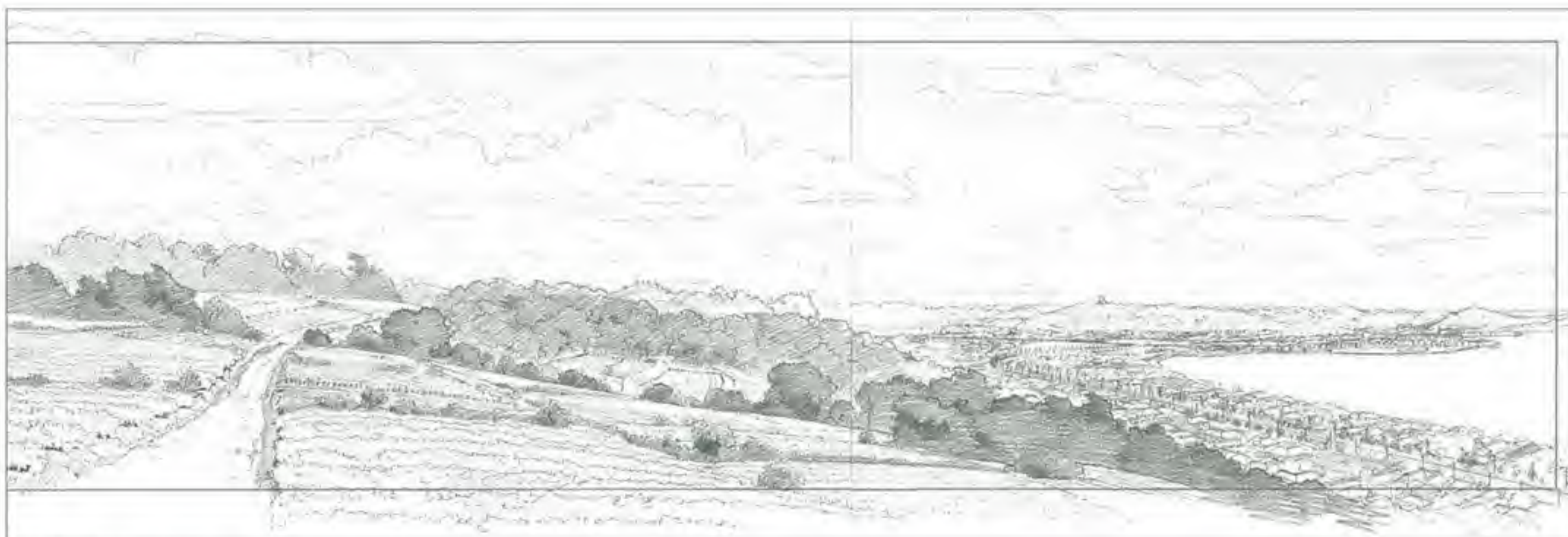
| S050 | C026,030A |  
| S053 | C019 |  
根岸競馬一等馬見所 (1946 年 7 月) [美術設定]

青年（ひいじいじ）と一緒に馬に乗ったくんちゃんが見る光景の一つ。この時代に迷い込む直前に自転車の練習をしにいった根岸森林公園に残る競馬場の一等馬見所が遠くに見える



| S050 | C004 |  
厩舎 (1946 年 7 月) [美術設定]  
上の厩舎内部を描いた美術設定。まるで壁板の暑さまで感じさせるような繊密な描写が印象的。今回の作品に関しては、建築素材が極めてリアルに表現されている、それが時代感やその世界の実在感そのものを表現する上で大きな力となっている





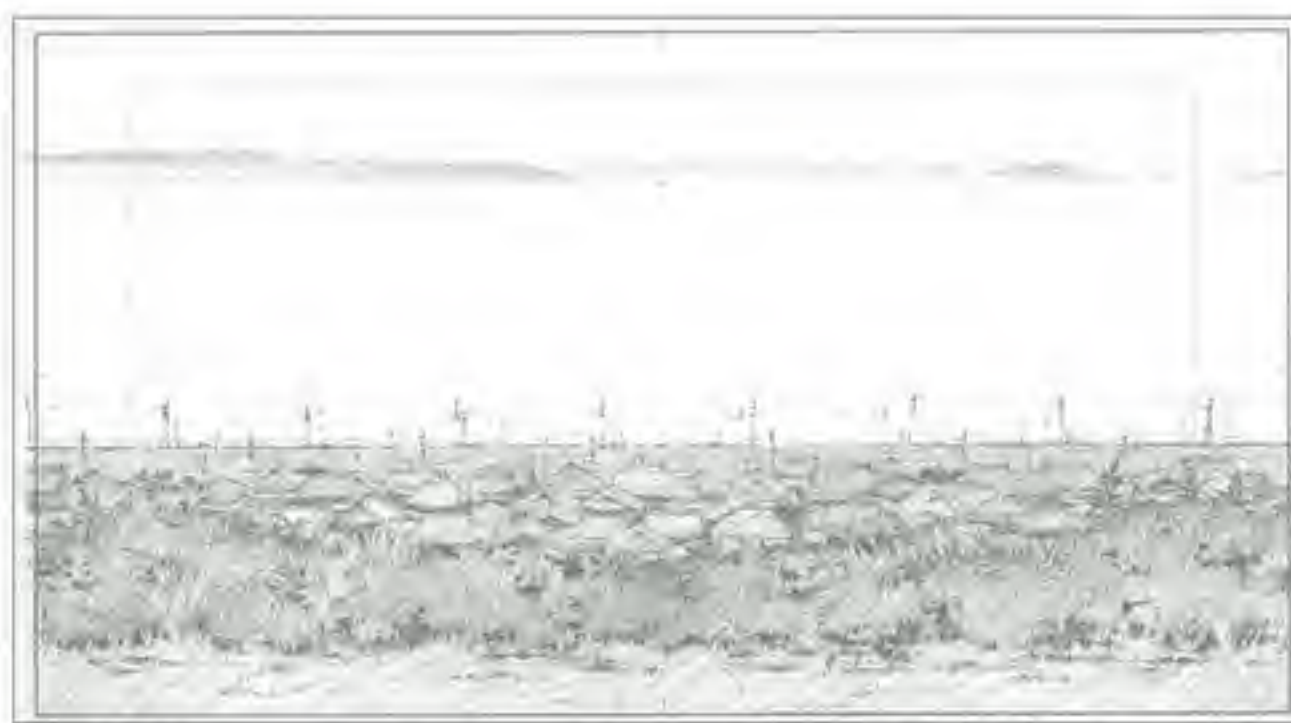
| S050 | C024 |

丘の上の畑道から国道16号・根岸湾（1946年7月）【美術設定】



| S051 | C006 |

石川島航空工業工場（1946年7月）【美術設定】



| S049 | C031 |

丘の上の畑道と襦子の海（1946年7月）【美術設定】



| S051 | C017 |

ガントリークレーン（1946年7月）【美術設定】



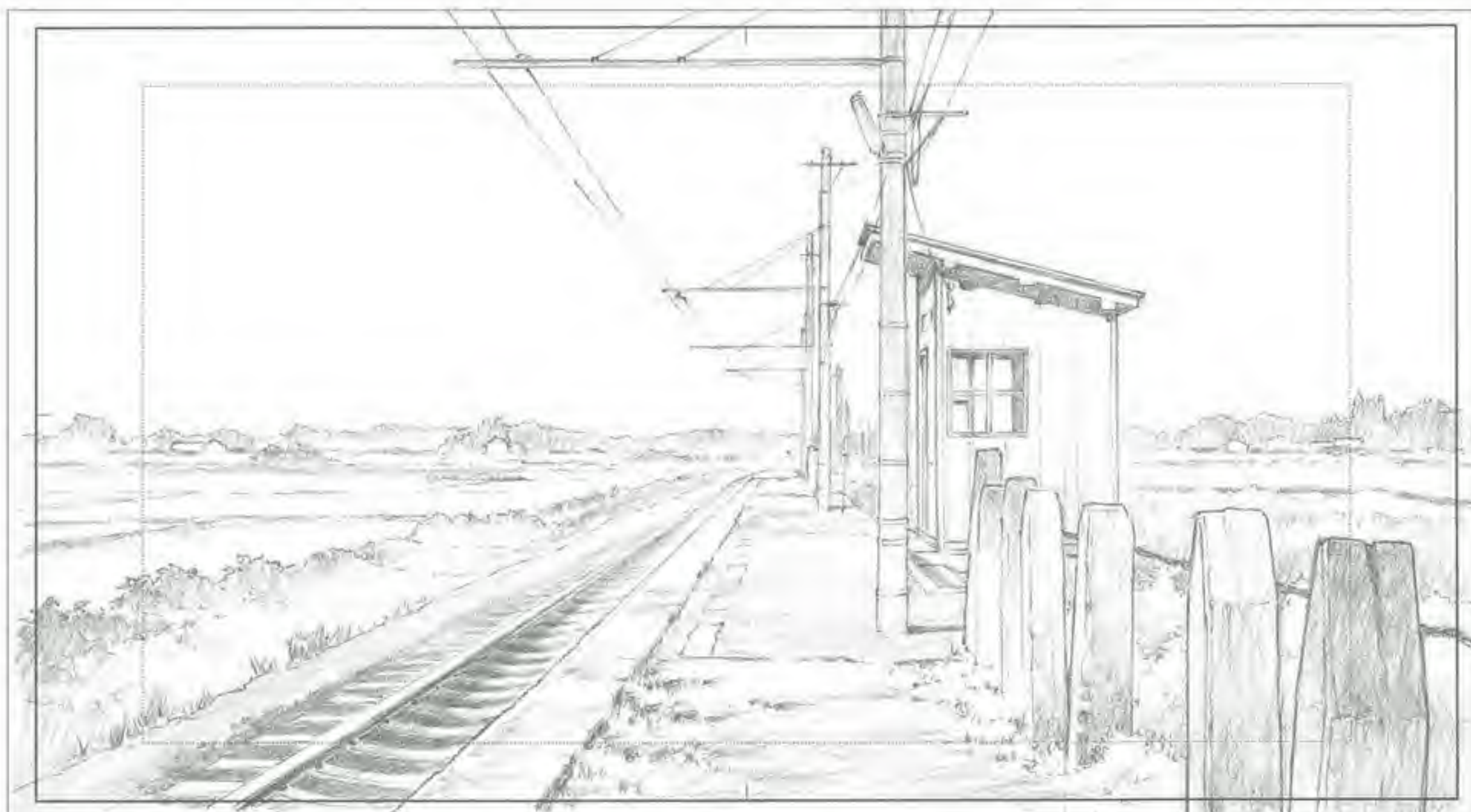
| S051 | C019 |

走水の磯（1946年7月）【美術設定】

| S051 | C029 |

海岸沿いの道（1946年7月）【美術設定】





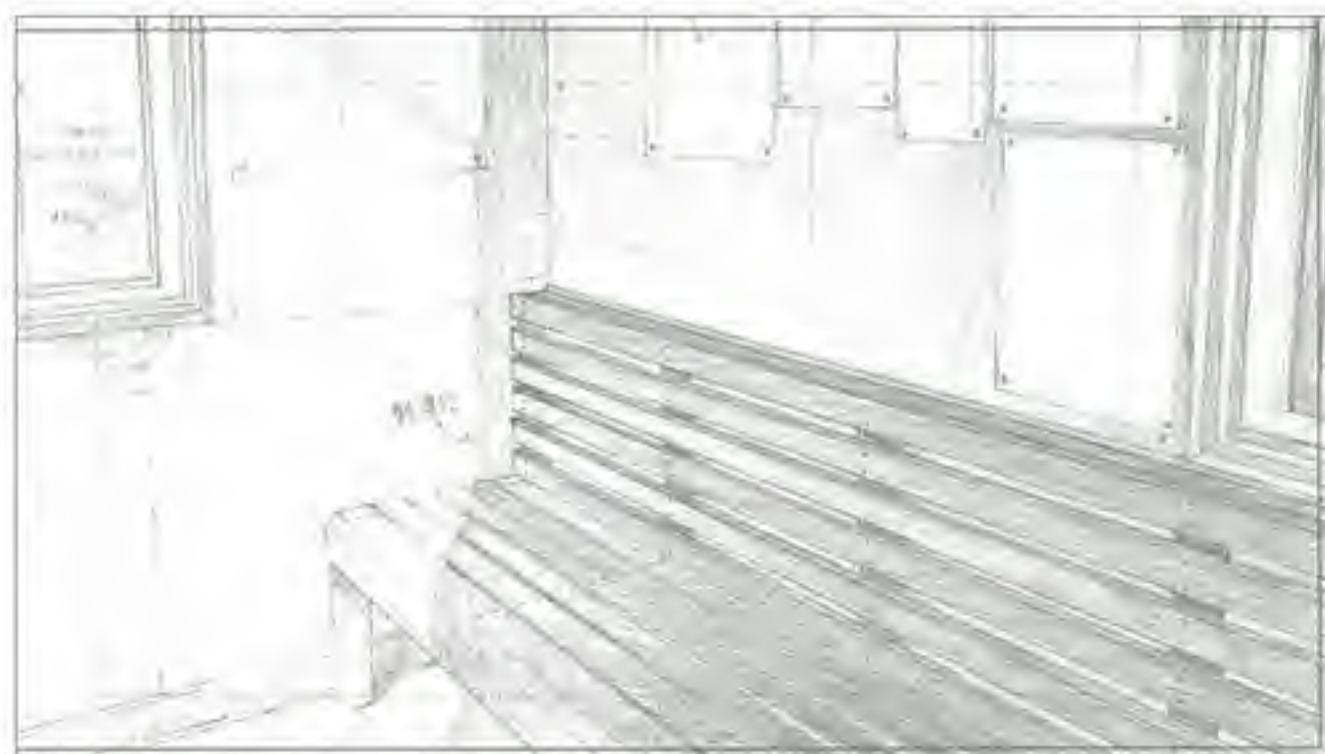
| S056 | C001 |  
田舎の無人駅のホーム [美術設定]



| S056 | C002,008,013 |  
田舎の無人駅(深い午後) [美術設定]

### 情景の中に " 表情 " を作り出す

所謂セル・アニメーションは背景と人物の質感が異なるという意味で特殊な絵画表現となっている。一つの画面に複数の様式が混在しているこの絵画表現は、本来、人物を動かすという目的から演繹された " 妥協 " の結果でしかないと考えられてきた。しかし、その制約も数多くの作品が生み出される中でいつしか武器に変わっていくこととなる。具体的には、背景と人物の質感が異なるゆえに、観客は演技と物語の世界観を認識しやすくなり、劇中で展開される物語自体がより分かりやすくなっているのである。ただし、だからと言って背景が単に人物の背後に置く書割で良いというわけではない。そうした意識はここに紹介している美術設定からも看取出来るだろう。



| S056 | C004,006,011,014 |  
無人駅の待合室 [美術設定]





| S049 | C030 |  
原舎 [美術設定]

## 美術監督対談

# 大森 崇 × 高松 洋平

### おおもり・たかし

スタジオジブリ入社後、「猫の恩返し」(2002)、「風立ちぬ」(2013)などで背景を担当。「コクリコ坂から」(2011)では共同美術監督、「思い出のマーニー」(2014)では美術を担当。細田守監督作品には「時をかける少女」(2006)、「おおきく大きな雨と雪」(2012)で背景、「バケモノの子」(2015)で美術監督として参加。

### たかまつ・ようへい

武蔵野美術大学油絵科卒業。2001年、スタジオジブリに入社、「猫の恩返し」(2002)、「かぐや姫の物語」(2013)などで背景を「コクリコ坂から」(2011)では共同美術監督、「思い出のマーニー」(2014)では美術を担当。細田守監督作品には「おおきく大きな雨と雪」(2012)で背景、「バケモノの子」(2015)で美術監督として参加。

——今回は連名で美術監督を担当されていますが、どのような形で作業を進めて行かれたのですか？

大森 実は作業に入った時期に少しタイムラグがありまして。確か自分の方が3ヶ月ぐらい先行して現場に入ったと思うのですが、その間、監督の中でイメージが固まり始めたところから順次美術ボードなどの作業を始めていたんです。

高松 最初は連名ではなく、大森君一人で美術監督をやる予定だったんです。でも、監督の中で構想が膨らんでいって、「これは一人じゃ難しいだろう」ということになり、自分が後から合流することになりました。で、その時点で大森君が固めていた部分があったので、そこは引き続き大森君がやって、足りないところは自分がやっていくという形で詰めていくというスタイルを取りました。

——一人では難しいというのは、やはり物量的にですか？

大森 物量です。監督と打ち合わせをする中で、このシーンはこういう特色があるからこういうボードが必要になるといったところが出てくるんです。そのシーンごとのバリエーションがどんどん多くなってきたり、果たして一人で捌ききれぬのかっていうことになってきまして……(笑)。

——コンテ作業が進むに従って増えていったということなのですか？

大森 いえ、実際の準備作業はコンテがフィックスしてからになります。ですから最初の3ヶ月間というのは、僕が合流してから絵コンテが確定す



るまでがだいたい3ヶ月くらいだったということなんです。その間はいわゆる準備期間みたいな感じで、自分の作業も条件が定まりきってない中でどんな可能性があるのかを試行錯誤しながら検討してみるといった感じでした。

——では、ボード作業を始めてみたところ当初考えてたより要求されるものが多かったという感じだったのですか？

大森 そうですね。作業期間を考えると、物量的に一人でまとめ上げるにはちょっと多すぎるのかなという内容でしたので。

高松 だからやっぱり割合でいうと大森君の方が全然多いんです。自分が担当したのは全体の3割に満たないくらいでしょうか。

——具体的にはどのような分担で進めたのですか？

大森 作品の中で一番メインとなるくんちゃんの家周りは、初期の段階から監督と詰め始めていましたので、必然的に自分がまとめる形になりました。そこで、プラスチックとなるAパートの空想の場面も自分が担当して、あとはその流れの中でこは高松君のテイストが欲しいという監督からのオーダーや、自分と高松君でお互いどっちが向いてるか話し合ったりして担当を決める、という感じで進めていきました。

高松 絵コンテがAからEパートまでありますが、パートごとという形ではなく、場所で分けています。シーンやシチュエーションで「この場所は

誰々」という形で。

——高松さんはどの辺りを担当されたのですか？

高松 Bパートのイベントシーンに出てくる熱帯植物の庭、Cパートの水槽の庭のところ、その後にく1990年の上田市のところは大森君のパートですが、Dパートの1946年の磯子では自分がやります。あと、Eパートに出てくる未来の東京駅も自分が美術ボードを描いていますが、こは作業の流れが少し特殊で、上條さんが作ったモデリングに合わせて自分が絵の具で美術ボードを描き、それをデジタル・フロニアさんにお渡ししてボードに合わせてフィニッシュしていただくという形で作られています。

——あえて通常の流れとは違う流れで背景を作ったということですね。

高松 はい。こはやはり作品の中で一番クワイマックスのイベントになるわけで、テイストを変えたい、手描きではない表現方法で盛り上げたいという意向が監督からありました。それで、フィニッシュはデジタル・フロニアさんでやることになったんです。ですから「自分でやった」とは一言で言えないところもあって。もちろん、他の背景も自分が描いたボードを元に美術スタッフの方々に描いてもらい、それを最終的に自分がまとめるという形で進めていったのですが、先ほど言ったように、こはフィニッシュをデジタル・フロニアさんがやっているの、自分はいくまで部

分的にやったという感じです。

——今回、美術の方向性について監督から何か話がありましたか？

大森 一つあったのが「絵の表現の幅をなるべく広げる」ということでした。今回は空想の世界が幾つか登場するのですが、それぞれに描き方を変えて描きたいと。それこそ現実の世界と空想の世界に分けて、その空想の世界も5つのバリエーションを最初の段階から想定して描くということ。ただ、そうすると、果たして一人の頭の中で現実と空想の計6パターンを描ききることが出来るのか、表現していけるのかというのが、最初の段階ではありまして。実際、絵コンテが進んで内容がある程度判明してきた段階で、期間的にも物量的にも一人ではまとめきれない物量になるんじゃないかということになってきて、最終的に共同でお願いすることになったんです。

——最初に考えたパターンの中には、例えば抽象絵画のようなものもあったのですか？

大森 最初の頃はそういう方向も検討されました。イベントスペースに迷い込むというコンセプト自体が、想像したイメージですから。ただ、そこはくんちゃんが身の周りの事物から影響を受ける世界でもあって、完全な空想のような元々存在しない世界ではない。言葉を換えれば、濃縮されてはいるけどあくまでも現実に存在したところから認識された世界なんです。それをあまり抽象的に描いてしまうと完全に空想の世界に

なってしまうと、現実という土台が損なわれてしまう。それで、あれこれやってみた結果、やはりあくまでもリアリティが失われすぎない方向でいいということになりました。

高松 自分が合流した時には、抽象的な画風を探るといった段階はとくに終わっていて、「いや、これじゃないな」と現実的な方向性でいいというふうになってましたね。

大森 凄くハイセンスな人がやったらね、そういう方向性もあったと思いますが(笑)。

高松 本場にガラッと変えようと思ったら、それこそ脳みそ変えるぐらいの気持ちでやらないとダメですよね。ましてやそうした空想の世界が5パターンもあるとなると、とても一人では抱えきれないですよ。

大森 今回もAパートに出てくる空想の庭は、筆のタッチで表現するとか、光の表現を変えてみるとか、あと画材をポスターカラーではなく色鉛筆とかバステルとか透明水彩に変えるとか、使う道具を変えるくらいの特殊なコンセプトを試した時期もありました。でも、やっぱり難しかったですね。そこはちょっと自分の中の悔しさではありますが。

高松 難しいですよ。というのは、大森君だけが描ければいいという話ではないんです。実際に背景を描く美術スタッフも同じイメージで描くことが出来る範囲でやらなくてはいけないわけで。そういうのも含めた難しさというのは出てきますね。

大森 最初の頃は「そこで問題が起

きたらもう一人で描いて」と(監督から)言われましたから(笑)。

高松 そりゃ無理です(笑)。

大森 「うわあ、気楽に言ってくれるなあ」ぐらいに思っていました(笑)。

——具体的に各場面についてお伺いしたいのですが、一番最初に着手された家の背景で一番難しそうだなと思われていたのはどこでしたか？

大森 やっぱ空間が複雑なことです。しかも部屋の間に仕切りがないので、端の部屋から一番奥の突き当たりまで完全に通って見える。その空間の奥行きを表現するのが、「これはちょっと大変だな」と思いました(笑)。あと、くんちゃんは家の中で過ごす時間が多いので、そこは子供にとつて魅力的な世界に描かなければならない。その意味で、この家は部屋ごとに段差があつて、しかもその段の高さがくんちゃんの身長で決められているんです。だから、自分で見ようと思つて行動しない限りくんちゃんは次の部屋を見ることが出来ない。逆に言えば、これはそうやって見に行ったら何か面白い発見が出来るということですよ。家の中なんだけど、ちょっとした面白さのようなものをくんちゃんは何気ない日常の中で見出せるんじゃないかと、そう思っただけです。そういったコンセプトが盛り込まれた家を、今回は谷尻誠さんという建築家の方に入つて作っていただいたので、自分の方でも出来るだけ生かしたいなど。

——美術監督としてはやはり建材なども考えて描くのですか？







し狭すぎてもいけない、でもやっぱり広いという(笑)。

——水槽のシーンの後、1990年の上田市に迷い込みますが、ここも彩度を落として描いていますね。

大森 そこはやはり雨上がりの風景だからです。あと、水墨画のような雰囲気の色柄が合うのではないかと、いうオーダーが監督の方からあって、水彩画というか濡れた感じの表現になったということもあります。ただ、実際にはあまり特殊なことはやってなくて、光っている空を地面の水が映しているその反射にちよつと墨絵っぽい表現を使うという、そういったパランスで描くといった感じです。あくまでも現実感を損なわない範囲で、空というよりは地面の反射で違う雰囲気を出せればということですね。ただ、不気味に見えてしまうほどまで雰囲気が重くならないように、雨上がりの爽やかさみたいなものは出したいとは思いました。そこは記憶の景色と言うか、人間の頭の中で構成された光景といったところがこの空想の世界全体にあると思ったからです。ですから、なるべく人が作った観念の景色のような要素も入れ込んでいきたいと。そうすれば、この空想世界のコンセプトに上手く繋げていけるのではないかとということも考えながら描きました。

——Cパートに続いてDパートも本編の中とは違う雰囲気で描かれていますか。

高松 これもAパートで大森君が描いたイギリスの庭に近い白昼夢のイ

メージで描いています。自分の認識としてはタイムスリップに近いものがあって、それで全体に白っぽい雰囲気にして戦後感を出そうと思ったんです。何と言っても、ここでひいじじに会うわけですし、場所も磯子ですから。くんちゃんが昔の磯子を知っていたかというところではないのでしようが(笑)。ただ、昔感を出すために白っぽくしたわけですが、その場合もやっぱりちよつと工夫はしています。例えば、空も上空には青味を残して、地平線に近くなるにしたがつて白く飛ばすという絵的な嘘をついています。あと、道も白っぽく描いています。昔の白黒写真を見ると、道路がアスファルトではなくてコンクリートだったり土だったりするので、白く飛んで見えるんです。監督からも「そこは基調にして欲しい」と言われました。

——最後のEパートは背景も他とは違う雰囲気になっていますが、特に監督から色使いについて指示はありましたか。

高松 「東京駅から外れないで欲しい」と言われました。で、こちらにも「東京駅でなくちゃいけないんだ」と(笑)。

大森 くんちゃんのイメージの元になっているのはやっぱり東京駅ですから、ここもくんちゃんの頭の中で想像が広がってこうなったという感じで描かなければならないということなのだと思えます。

高松 実は、自分は参加が後になったので監督と一緒に取材へ行ってない

んです。で、ボードを描いている途中でどう描いたらいいのかで躓いてしまっています。それで、監督にお願いして再度一緒に取材をしてもらって、監督から「ここはこうじゃなく、ここで、この方がいいんだよ」というのを直に聞きながらボードのインスピレーションを得るというのを後付けでやっただけです。自分の中でイメージを膨らまして大概NGになるばかりで、やっぱり監督の言葉込みの取材がないと意味がないんです。

——取材の場ではどのようなことを言われたのですか？

高松 このシーンは夕方から夜にかけての時間帯になるんですけど、その時間の空色がどのようなものであるかとかです。あと、ここは東京駅のドームの下からガラスを通して見るという設定になっているのですが、実際に見た色でいいかということとそれと違う。やっぱりそういったところは監督が何を求めているのかというのを一緒に探らないと分からないんです。

大森 ここはくんちゃんが東京駅に行った時の記憶と、おとうさんが仕事の中で西洋建築の資料を見た記憶、さらにくんちゃんが家中に張り巡らしたおもちゃの電車のレールといった身近な要素が頭の中でごちゃ混ぜになって展開した景色でもあるといったことを、監督は仰っていました。東京駅ではあるんだけど、そこには西洋建築のイメージとかも混じっている。くんちゃんが頭の中で混ぜているんだと。

——つまり、演出意図も含めて監督から聞かないとダメということですね。

高松 そうですね。そう、演出意図もです。

——最後にお伺いしたいのですが、お二人からご覧になった細田監督は？

高松 嘘をつけない監督ですね。全てのエッセンスは現実にあるものから得てくる、そこから外れたくないというかそこに対する執着心が凄腕方だと思っています。もちろんアニメーションとしての嘘は付きますが、それもなるべく現実寄りになりたいということろはあります。だからこそ自分の絵柄と合う監督さんなのかなとも思っています。自分はどちらかというと、答えは現実の中にあると考える方で、実際に見て描くのが好きなので。

大森 作品によって監督のアプローチも結構変わってくると思います。が、今回の作品に関して言えば、現実の景色を描写するのであれば、光景として説得力のあるものにした、出来る限り作り込みたいという思いが大きくあったのではないかと思っています。あと、やはりアニメーションの背後には長い歴史があるんだという視点をもっておられる方ですよね。僕は若輩者なので、その辺りはまだまだよく分かっていないので。それこそ僕が仕事を始める前の作品とかから積み上げられてきた表現のセンスとか可能性とかを探しつつ、過去のものとしてだけじゃなく今の表

現としてそうした要素を織り込んでみたり、そこから発想やアイデアを引き出してきたりということをしてるんだなと思う時があつて。なんというのか、広いなという感じがします。しかも、それが単なる知識ではなく、(映画を)観た人に実感を持ってもらえるようなものになりたいという思いからきているんです。その実感のようなものがちゃんと作れるかどうかというのが、細田監督と仕事をすると自分が一番気にしないといけないところなのかなと改めて感じました。



## りゅう う けん 劉 雨軒

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S26C10、S26C2、S30C6（以上、P.17）、S25C20（P.15）

2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？  
いろんな植物の面白い形や質感の描き方など、高松美術監督から教えてもらった地塗りの技

3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？

高松美術監督から、植物を描く時に、重力にさからって静止している動きの一瞬をとらえること、植物と一つになるつもりで挑んでほしいという指示がありました

4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？

熱帯植物の背景。今まで描いたことがなくて、高松監督に頼まれた時に、自信がなくて、緊張しました。光とカゲの複雑な感じや、植物それぞれの個性を出すために、今までの描き方を忘れて、改めて植物を観察しました

5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？

S61C6（遺失物係のシーン）とS63C15（ゆっことゆっこのお母さんのシーン）

6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？

絵の具を使った手描きの背景とCGの技術の組み合わせ

## ふくとめ よしかず 福留 嘉一

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

俯瞰の横浜からくんちゃんの家の上UPにカメラが移動する一連のシーン

2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？  
同じ場所、同じカメラアングルで登場するシーンの季節、時代、時間帯の違い

3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？

（上の場面は）3DCGに貼り付けて立体的に動くシーンなので、一枚の絵を膨大なBook素材に再構成するのが大変でした

4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？

一つの背景を何人もの美術スタッフで分担して作業する事（普通は一人1カット）

5. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？

繰り返し出てくる場所が時間の変化で変わっていくこと

# 美術スタッフに聞く 「未来のミライ」の世界

住宅街の間にひっそりと佇む小さな家の中庭から  
不思議な世界へと迷い込む  
—— 小さな男の子の大きな冒険を通して  
紡がれる家族と命をめぐる物語  
その存在感あふれる世界を作り出した  
背景美術スタッフに「未来のミライ」の世界を聞く

## いわつき り さ 岩月 梨紗

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

くんちゃんがひいじいじに出会う、磯子の丘から横須賀へ向かうシーン（P.85～89）

2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？  
他のシーンもそうですが、実際にタイムスリップしたわけではなく、あくまでそこはくんちゃんの想像が生み出した世界と設定です。なので当時そのままの空気感ではなく、くんちゃん目線で色褪せたモノクロ写真を見るような表現にしています。感情のフィルターを通して見た景色のほうが却ってリアルに知覚出来ることを感じていただけたらと思います

3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？

上記と同じ戦後のシーンですが、露出オーバー気味の色調が難しかったです。監督からは、白飛びの部分はなるべく紙の地を残して欲しいという要望があり、色の選択ミスで紙の地を汚してしまわないように、慎重に作業する必要がありました。時代のもつ不安感、真夏の炎暑による強い照り返しなど、いくつも要素を考慮しなければならず大変でした

4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？

担当した全カットが非日常シーンだったので、毎回挑戦でした。美監の高松さんには、何度も直接筆を入れる所を見せていただき、特に植物を描くコツが勉強になりました。植物の成り立ちを意識し、光の中と影の中とでも筆運びを変化させることで、より植物らしく見えるように取り組みました

5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？

おかあさんの少女時代のシーン。ほの暗い雨の日が、子供たちの後ろめたさを暗示し、誰の心にもある嫌な記憶を呼び起こすような演出が好みます

6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？

細部までとことんこだわり抜いて設定された舞台です。何気なく配置された本やインテリアまでが、脇役としてちゃんと選ばれています。時代や場所の考証もしっかりしているので、色んな視点で楽しめる作品だと思います



い し い ゆ み  
石井 弓

## 1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S32C1 (P.18)、S23C4 (P.12)

## 2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？

熱帯は高松さん、中庭は大森君の2人の美監の美しいボードでした

## 3. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？

Eパートのラスト。美術とCGパートの完成を見るのが楽しみです

さ め し ま き よ し  
鮫島 潔

## 1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S25C10 (P.15)、S47C2、C3 (以上、P.80)

## 2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？

くんちゃんの家。異空間のシーンでは、高松さんから柔らかい手触りの苔の雰囲気を出して下さいと指示を頂きました。難しかったですが、周囲の植物を含め、描いていて楽しかったです。Dパートの根岸森林公園は大森君担当のシーンですが、作中、数少ない夏空のシーンで、開放的な空間が広がってますので、その辺りを見ていただければと

## 3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？

あるいは難しかったものは？

美術ボードに盛り込まれている季節感や時間帯の雰囲気がとても繊細なので、合わせるのに苦労した記憶があります

## 4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？

手数の多さがリアリティに繋がるものではないと両美術監督の美術ボードを見て改めて思いました。ボードを完コピするのではなく、モチーフの特徴を自分なりの方法で表現する作業は楽しくもあり苦しくもあり……

## 5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？

1990年代の商店街のシーン。雨の情景がとても綺麗です。くんちゃんの家の中庭の異空間は、色々な熱帯植物が出てくるので、見ていて楽しいですね

## 6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？

細田監督作品では「時かけ」以来の社内での作業だったので、制作過程を内側から見る事が出来てとても楽しかったです

な か む ら さ と こ  
中村 聡子

## 1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

印象に残っているのはS1C1です。1つのカットに美術だけで4人がかりという今までにない経験になりました

## 2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？

違和感のない画面にするためにたくさんの工夫や手間がかかった事でしょうか。それが目に見えてはいけませんが

## 3. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？

S63C15 (空から地面のゆっこへパンダウンするシーン) が描いた事のない巨大さだったので、机にのりきらず、手の長さも足りず、とにかく体力勝負でした

## 4. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？

S10の草原の辺りは予告カットだったので完成が早く、映像を見て安心出来たので、よく覚えています。草ゆれがうまくってよかったです

## 5. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？

絵の具のBGと3Dを利用したカットがとても多いのが珍しいと思います。まだ完成したカットをほとんど見れていないので、どうなったのか気になります

は や し こ う す け  
林 孝輔

## 1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S43C6、C10 (以上P.78)、同シーン・C12、C16、C24、C25 (以上P.79)

## 2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？

大森君のボードと原図の綺麗さが素晴らしかったです。醤油やみりん等、調味料のラベルや、電化製品も時代を遡って丁寧に調べて頂きました

## 3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？

あるいは難しかったものは？

ブルートーンの少し不思議な世界観だけど、リアリティを保つ点

## 4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？

綺麗な絵を描くこと

## 5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？

後半、ひいじいじとバイクに乗るシーンがかっこいいと思いました

## 6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？

登場する子供たちの動きや仕草がかわいらしいです



1カットの秒数が凄く長い。セリフや日常芝居を見せるカットと、CGを駆使したカッコいい動きで見せるカットの対比……とか

## かすがいなおみ 春日井 直美

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S55の夏の明るいいりビングと淋しくてうす暗いダイニング (P.138)。あと、楽しんで描けたのはひな祭りの写真素材

2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？  
おひなさま騒動の時のダイニングやリビングとの雰囲気の違い。  
夏の日差しの熱い感じと誰もいないダイニングの冷たい感じ

3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？  
最後に描いた公園でおとうさんの後ろに樹木が生い茂っている2カット。いい感じに描けなかったので、出来るならやり直したい

4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？  
部屋の中の小物類 (絵本とか) など、細かくきちんと描くものが多い、肩こりや腰痛をこじらせない様に「ストレッチも仕事」と思い、体調維持に常に気をつけました (作業内容じゃなくてごめんなさい)

5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？  
担当シーン以外ですが、熱帯植物の日の透けた色や存在感。くんちゃんがぼつんと立つ田舎の駅、空からの街の景色。あと、まだ完成画面を見ていませんが「未来の東京駅」期待しています

6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？  
家の中の同じ場所での人物達の気持ちに寄り添った背景の見せ方が細やかでした。主人公が幼いからより素直に背景にも生かされていると思います

## かたやまくるみ 片山 久瑠実

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S15C1 (P.11)、S52C2 (P.89)、S64 (CG解説ページ)

2. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？  
一見単調なカットでも、照り返しや鏡面反射などを利用してフレーム外の情報を入れたり、実際にはあまり距離がないものでも、絵の中で距離感をどう出すか

3. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？  
様々なシーンを描かせていただいたこと

## にったゆうか 新田 有花

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S66C4 (CGの解説ページで紹介)

2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？  
中庭の榎の木を見るくんちゃんとミライちゃん

3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？  
季節や時間帯、くんちゃん的心情によって、季節の描き方や魅せ方を、美術監督がボードを描く際に変えていたところが凄いいことだなと思いました

4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？  
シーンによって違う絵柄の描き分け

5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？  
擬人化したゆっことくんちゃんが出会う廃墟化した英国風の中庭

6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？  
家の中庭を通して色々な場所に行きますが、現実世界というよりは、くんちゃんの頭の中を通して見る世界なので、それぞれのシーンで描き方の工夫がもりこまれていて、面白いなと思いました

## やの 矢野 きくよ

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？

S56~57 無人駅の磯子駅~京浜東北線に乗って未来の東京駅へ行くまで (P.138)。お気に入りのカットは S56C9 駅名標の背景だけのシーン

2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？  
いかにもありそうに見せるリアルな色使いと質感表現

3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？  
家の中のシーンは数が多かったのも、他のスタッフと置いてある小物などを聞いたり示し合わせて、かつ、シーンによって同じ場所でも微妙に色や明るさを変えて表現する

4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？  
イメージシーンの自然物を描いたこと。(実際は、一部差しかえられているかも…(汗))

5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？  
S14C4 (中庭から廃墟の庭へ行くところ)

6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどういったところでしたか？



した

5. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？  
S63C21 の、ひいじいじとひいばあばのなれそめのシーン

6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどう  
いったところでしたか？  
冒頭のくんちゃんの息でガラスがくもり、拭き、またくもる表現

4. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？  
ひいじいじとひいばあばの昔のシーン

6. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどう  
いったところでしたか？  
カメラワークに凝っていると感じました

## い な りょう こ 伊奈 涼子

1. 今回担当された中でお気に入りの背景は？  
担当したシーンは、S24 (P.12)～S33のダイニング(P.18)の辺  
りのカットなど

2. 担当以外のシーンも含めて一番お気に入りのシーンは？  
ハチゲームのシーン、ひいじいじの青年の頃のシーン

3. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどう  
いったところでしたか？  
S2の辺り。くんちゃんがガラスにハァと息をはいて拭くところ

## お お た き よ み 太田 清美

1. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？  
夜の室内で、単純に暗くするのではなくて、色のバランスで見せたい  
ということです

2. 技法も含めてこの作品で一番「面白い」と感じられたのはどう  
いったところでしたか？  
壁の質感や板の色味を加えるのにパステルを使った事です

## な か じ ま た だ し 中島 理

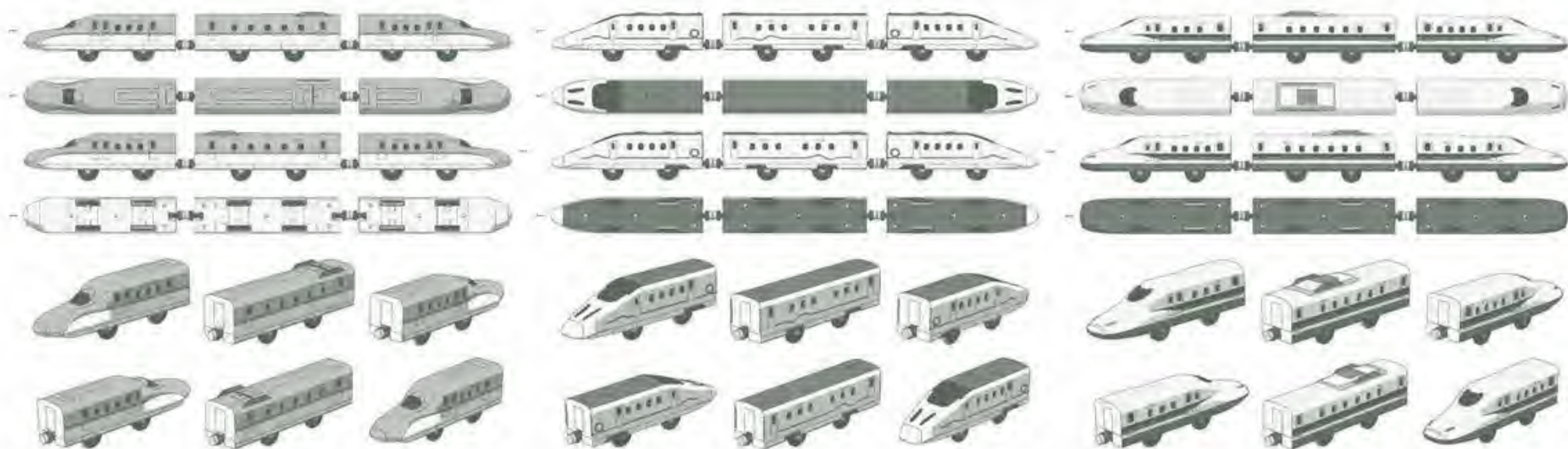
1. 今回担当されあ中でお気に入りの背景は？  
S63C1～3(CG解説のところで紹介)

2. 上の背景で、特にどういったところを見ていただきたいですか？  
夜景の雰囲気が出ているか

3. 監督や美術監督からの指示で特に記憶に残っているものは？  
あるいは難しかったものは？  
S51など(1946年の磯子周辺)、白飛ばしの世界で光った感じを  
表現することが難しかったです

4. 今回の背景で、ご自身一番の挑戦となったところは？  
劇場作品にしっかり関わる事が初めてだったので、すべてが挑戦で

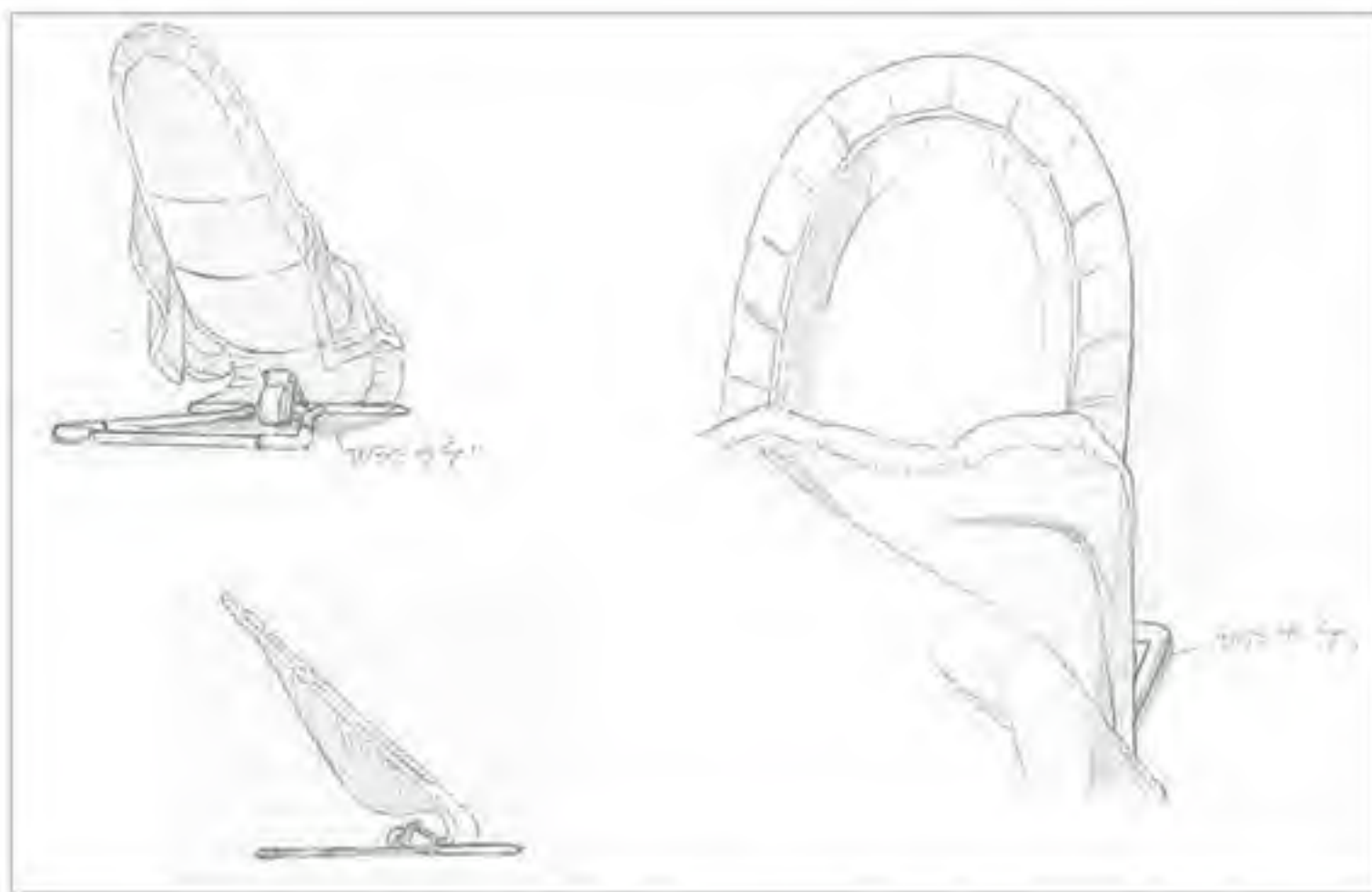




くんちゃんを持っている電車のおもちゃ

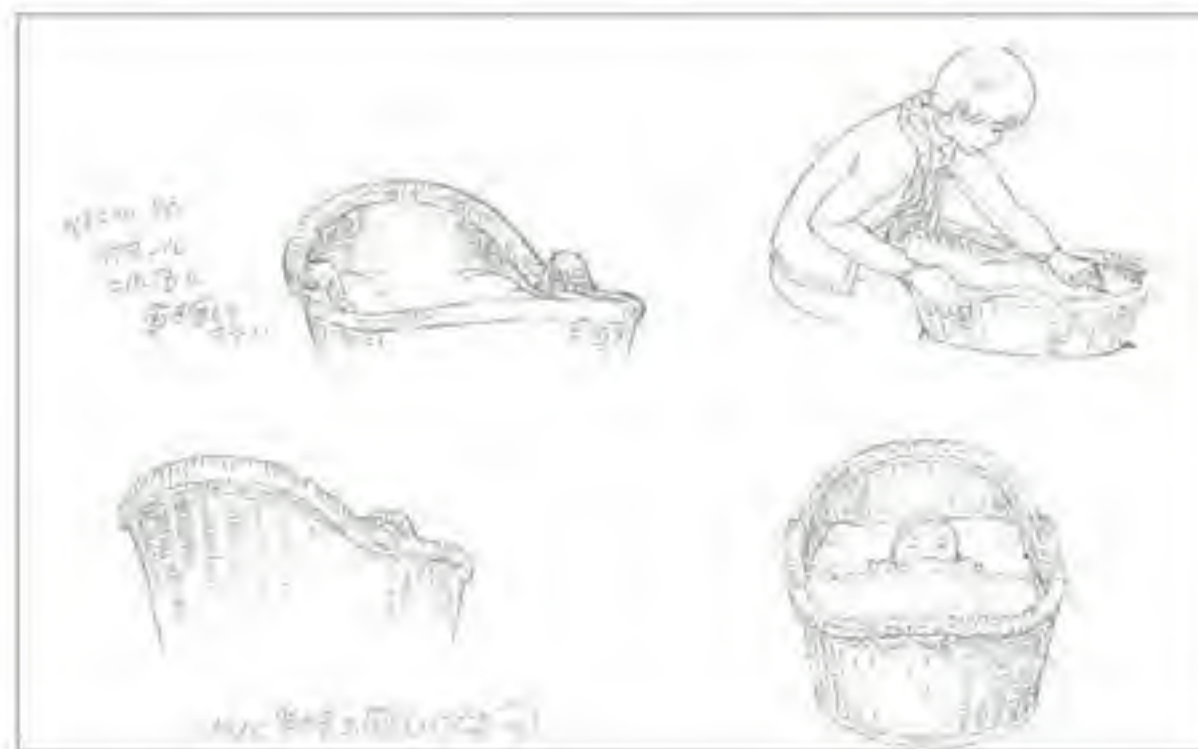
## 「未来のミライ」 アイテムデザイン

登場人物たちが使う食器や家具、身の周りの細かな品々や自転車まで、現実的に描かれた小物を作り出したデザイン作業の一部を紹介する

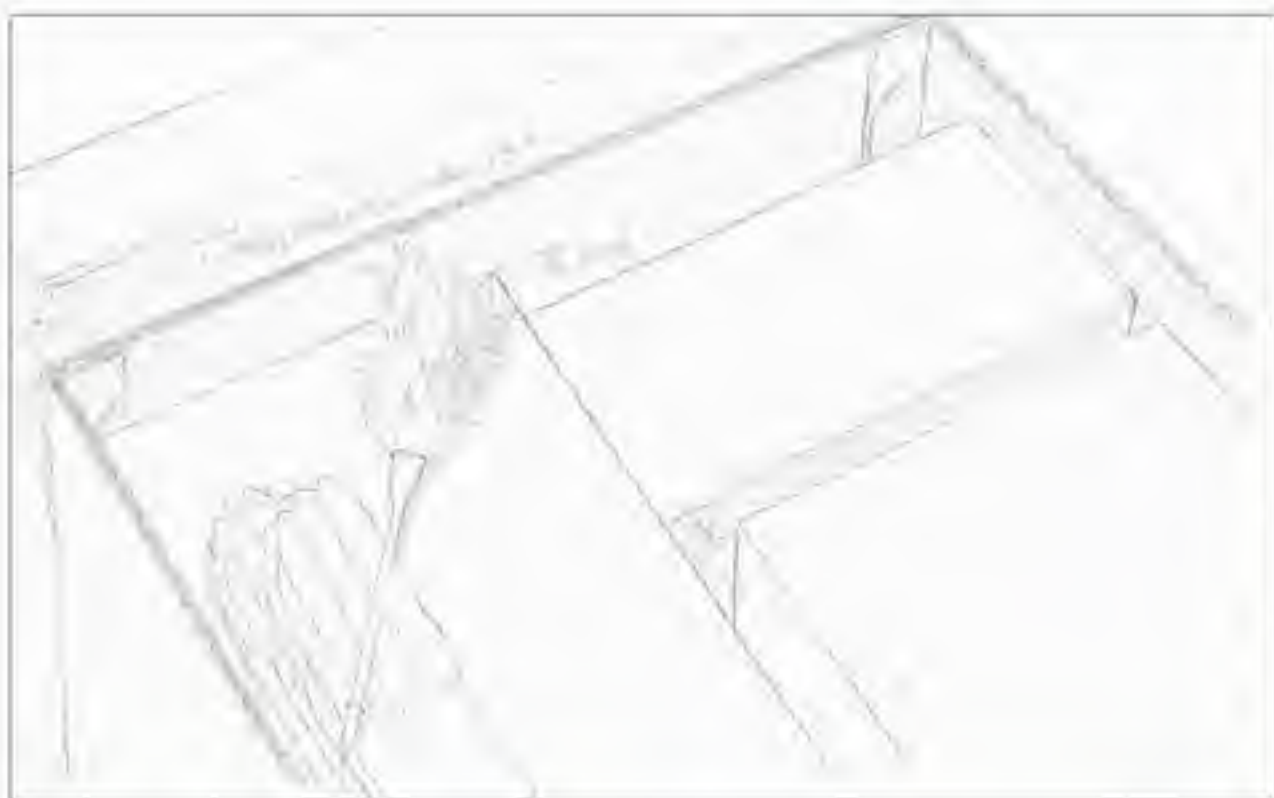


原画の一部を設定として用いたもの。右はミライちゃんがいるベビーラックと枕などの寝具類を様々な角度から見たもの。籐製の細かな凸凹感や複雑な形状などは、実際に観察しながらのスケッチでないとここまで細かく描くことは出来ないだろう。上はくんちゃんと未来のミライちゃん、それにゆっこが「だるまさんが転んだ」をしていた時にミライちゃんが寝ていたバウンサーと呼ばれるベビーグッズ

授乳中のおかあさんが使っているのは授乳枕



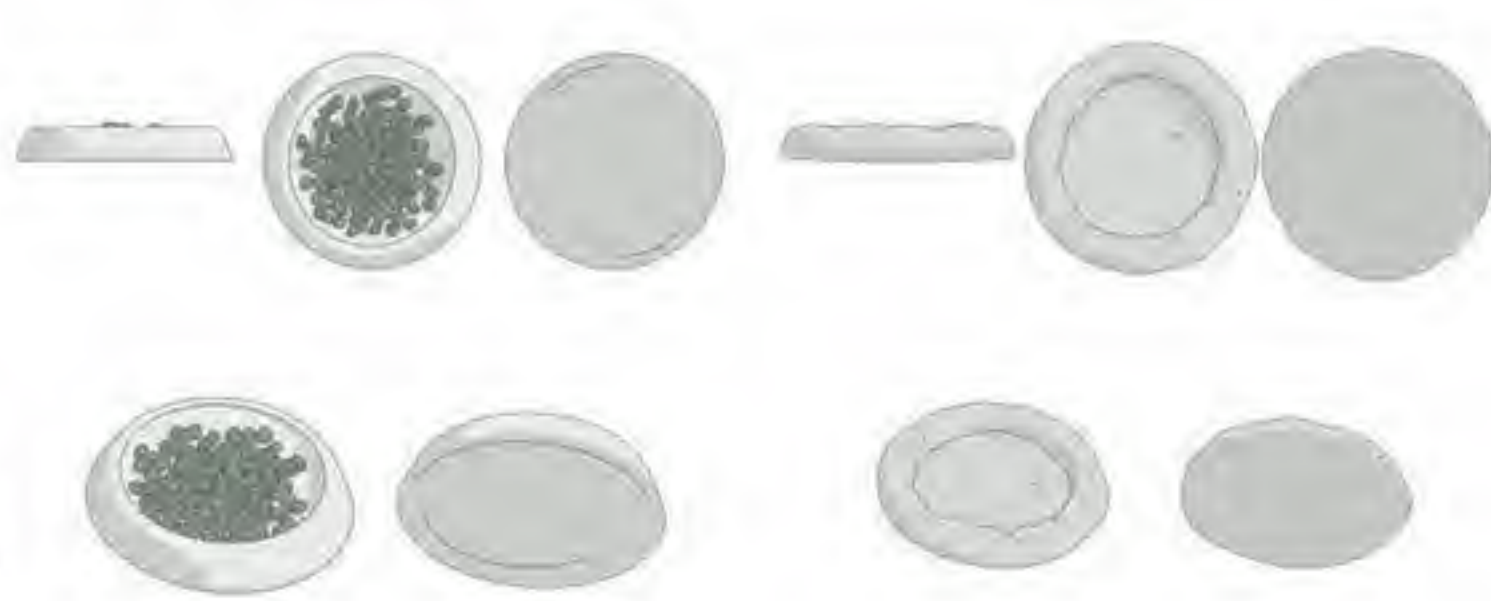




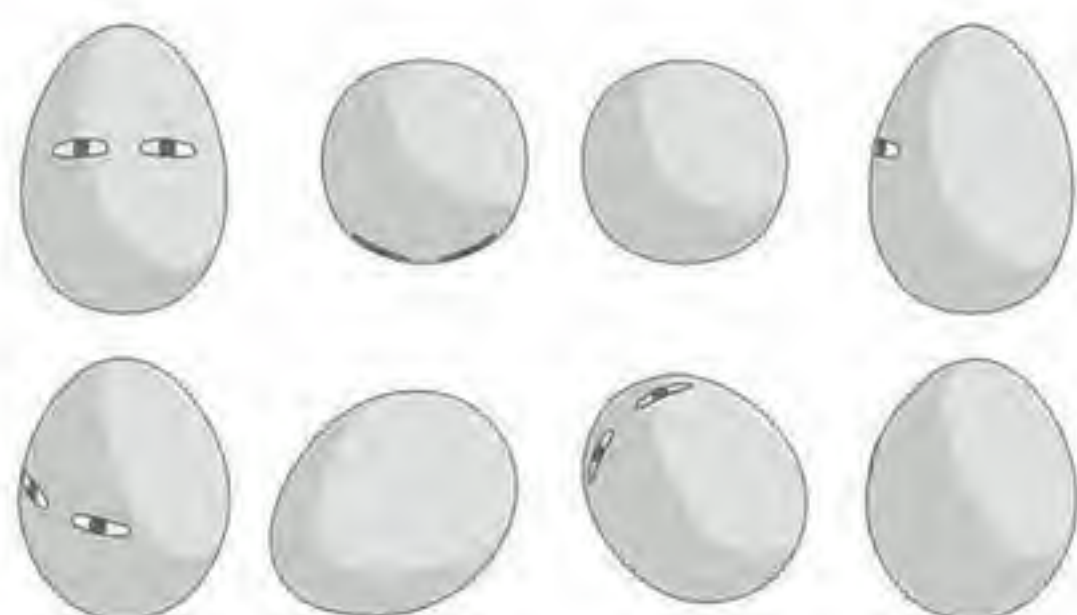
雛人形と収容箱の設定。片付けが一日遅くなると1年婚期が遅れる、というばあばのことは  
の影響力はミライちゃんが「仕事してほしい」と未来からやってくるほどに大きい



右から、くんちゃんのおもちゃ箱や、ブロック、子供用の椅子、屋内隠れ家とも言えるテントの設定。実際に子供がいる家庭では馴染みの小物なのだろう。こうした設定をきちんと起こすことによって、生活描写はより「リアル」なものとなってくる



右から、ゆっこの寝床と顔皿、おとうさんのノートパソコン、洗濯機



くんちゃんとゆっこの心の絆(?)ともいえる卵型のボール。  
何となく憎らしい顔をしているように思えるのだが……



くんちゃんのおとうさんが運転する車





小野氏が最初に出したデザイン案。片持ち式のリアフレームや戦闘機から流用したタイヤなど、決定稿にも見られる特徴が盛り込まれている



続いてフレームにトラス構造を取り入れた2案(上の2つ)とモノコック構造を用いた案(下の3案)が出された

# プロダクションデザイン 小野 令夫

おの・れいお

1964年7月26日生まれ、東京都出身。インテリアデザイナー。23歳で起業以降、インテリアにとどまらず、所ジョージのガレージ「世田谷ベース」などの建築も手がける。

——今回はどのような経緯でバイクのデザインを担当されることになったのですか。

小野 世界最大のカスタムバイクのコンテストがあるんですけども……全世界のネット投票で世界一を決めるという。日本も2015年から参加しているのですが、そこで僕が作ったカスタムバイクが3位に、翌2016年には優勝したんです。恐らくそのバイクをご覧になったんだと思います。突然会社のメールに連絡をいただいて、お話を伺って「じゃあやりましょうか」ということになったんです。

——細田守という監督はご存じでしたか？

たか？

小野 申し訳ないけれども、知りませんでした。僕自身、アニメ映画は全く観たことがなかったもので。ただ、実際に会ってみて、大変勉強されている方だなという印象は受けました。今回のシチュエーションは1946年に零戦のエンジニアだった男がバイクを作るといふものなのですが、戦前のバイクや戦闘機のことを深く勉強されていることが分かりましたから。

——その時に、バイクのイメージについての注文はあったのですか？

小野 それは特になかったです。監督から言われたのは、エンジニアが自分のファッションで物を作っていくというシチュエーションだけで、後はもう「好きなようにやってください」でした。きつと監督も僕がどんなものを作るか分からなかったのだでしょうし、僕もアニメになった時に映えるのがどういふものなのかは全く想像つかない。そこで監督とお互いキャッチボールをしながらやっていきました。そこで、最初に考えたのが、「発想としては当時まだ無かったかもしれないけど、技術的には1946年でも可能だったバイク」というコンセプト。最終的には最初に出した案からだいぶ変わったものになりましたが、根本的な考え方はずっと守ってやりました。僕はわりと気楽にやらせてもらい、責任は監督にとっていたので、ということ……(笑)。

——モデルになったバイクはあったのですか？

小野 最終的に使ったエンジンがBMWのものだったので、その辺りを参考にしましたが、一番最初にプレゼンしたのはNSUだったんです。当時海軍はエンジンの研究をするのに海外のエンジンを買ってコピーしたりしてたので、恐らく零戦のエンジニアだった人間なら当時の研究用エンジンを入手するのもわりと簡単だっただろうと。それで、海外のオートバイのエンジンを、それも特に珍しいものではなく当時はわりとポピュラーだったものを参考にしたんです。

——最終的にBMWにしたのは？

小野 僕の提案です。日独伊三国同盟があったので設定に無理がないだろうということ、NSUのバイクのエンジンはちょっと大きすぎと言いか賛否なんじゃないかという意見が監督から出てきました。じゃあ500ccぐらいのオートバイにしましょうということで、色々検討した結果、シリンダーが横に出ている迫力はあるけどもフレームにかかるところは細いBMWのエンジンが非常にフィットするなど。それで、「BMWにさせてほしい」とお願いをしたんです。

——それでは駆動系がチェーンからシャフトに変わったのもその時に？

小野 はい。BMW自体がシャフトだからですね。実を言うと、そこは少し迷ったんです。シャフトから後輪までは一つのセットなので、他のバイクから流用することが出来なくなるのですが、はたして当時の人がエンジンから後輪まで全部BMWのパー



ッで揃えられるだろうか。でもまあそれは考えすぎかなと思って（笑）  
——監督とも相当やり取りされたわけですね。

小野 そうですね。実際、スタジオには何度も行って打ち合わせしました。シーンとしては、少ししか出てこないバイクにここまで労力を使うのを見て、アニメの映画を一本作るのにどれだけのエネルギーを使うのだろうと、そこはもう本当に頭が下がりましたね。

——先ほどエンジニアが自分のファッションでと仰っていましたが、それはどのようなところに盛り込んだのですか？

小野 フロント・フォークを零戦の脚と同じ倒立フォークにしました。テレスコ・フォークというのはアウターとインナーが上下するのですが、昔はアウターが下でインナーが上だったんです。でも、今は逆で、アウター……つまり太い方が上でインナーが下なんです。で、零戦の主脚を見ていると、その倒立だったんですよ。それで、零戦の主脚の構造をそのままバイクに合う大きさにスケールダウンして使ったら、今そこら中を走っているスーパースポーツ系のバイクと同じサスペンションが出来てしまうだろうと、つまりその当時でも今の最先端のフロントサスペンションが出来たはずだと勝手に想像して倒立フォークにしたんです。ただ、そのままだと「あれ？」と思われてしまうかもしれないので、インナーフォーク部分に皮で作ったフォークブーツを付けて

ごまかしたりしています。映画を観ただけでは分からないかもしれませんが、でもこれはあくまでもどこかに零戦に絡んでた男の遍歴を残したいという僕の思いで入れたところで、そういうことは重要だと思ったんです。

——他にもこだわったところはあるますか？

小野 零戦のタイヤの寸法を調べたら、今のスーパースポーツ系のバイクの後輪とサイズがほとんど一緒だったんです。で、これは使えるなと、タイヤも零戦の物を使いました。あと、主翼の断面補強材の形をガーターフォークに使ったり、フレームを零戦の機体と同じリベット止めのモノコック構造にしたり、後輪のフレームも主脚と同じ片持ち式にしたり……これらは同じ工具や機械を使って作るのではないかという発想ですね。つまり、零戦のパーツだけでバイクをまず作ってやろうというアイデアでした。ただ、こちらが有り得るかもしれないと思うものでも、映画を観る人に見ればそんなことは関係ない訳で、「ちよっとおかしいんじゃない」と思ってしまうかもしれない。その辺りは監督と僕の間で最後までネットワークになって、結果的にある意味普通にせざるを得なかった部分はありましたね。

——お話を伺っていると、単に機械をデザインするのではなく、時代や状況まで考えて、作っている、という感じですね。

小野 彼（ひいじいじ）はたぶん、

戦後の復興に明るい希望をもってバイクを作ったと思うんです。当然、その時もついていたこだわりとか希望とか夢といったものを注ぎ込むだろう。そうすると、今まであったのと同じようなものは絶対作らなかったはず。何か自分なりのものを……今までになかった閃きと優位性みたいなものを合わせもつものを作ろうとするはずだと思ったんでよね。それが出発点でした。

——バイクの動きやエンジン音などについても監督と何か話をされましたか？

小野 エンジン音は動画を紹介し

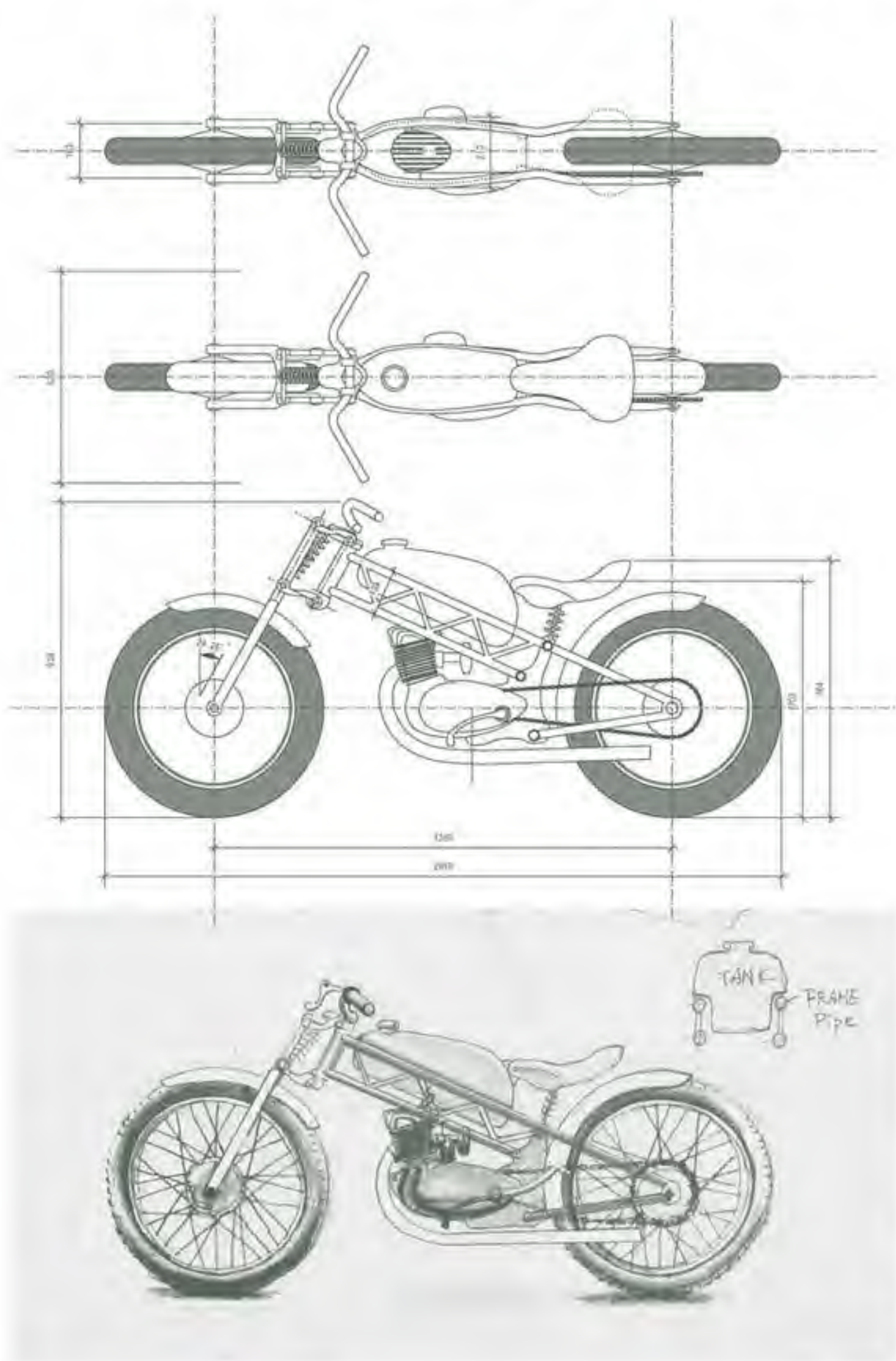
て、見てもらいました。あと、動きに関しては、後輪がリジッドなので、当時のほとんど舗装されていない道路ではボンボン跳ねるはずなんです。でも、フロントはサスペンションがあるのでハンドルはそれほど揺れない。だからバイクの後ろはもの凄く暴れるけれども、フロントは揺れないという違いを表現して欲しいです、というようなことは言いました。

——今回はエンブレムもデザインされていますね。

小野 そうですね。最初から馬のエンブレムということは決まっていたので、こちらからはアウトラインのも

のか潰しのかという形で提出しました。実はこれ、僕が実際に鉄板にステンシル（デザインを型抜きして、スプレーで塗装する）したものです。実物は記念にと思ってスタジオにお贈りしました。

引き続いて作られた案。スケッチを描くに当たって、きちんと三面図が引かれていることが分かる





## 3D モデリング案



ある程度方向性が固まり、3D モデルで作られたデザイン案。エンジンに DKW (ドイツのメーカー) を用いていた、フレームがトラス構造だったり、まだ最終案とはかなり異なる特徴を持っている



BMW のエンジンやパイプを溶接したフレーム構造など、かなり最終案に近くなってきたデザイン案



コンセプトを書き込んだデザイン案。単に形だけでなく、設計者がどんな思想でこういうバイクを作ったかが伺える一枚だ



ほぼ上のデザイン案と同じだが、サドル周りのフレーム構造が異なっている

## ラフ・スケッチ案

当初は比較的大型のバイクを想定してデザインされていたが、細田監督のもっと小型にという要望を受けて、400cc クラスの小型バイクに方向性が変えられた。下はその際に描かれたデザイン案。トラスやモノコックなど、それぞれに特徴的なフレーム構造が用いられている。また、この段階ではまだ BMW のエンジンを用いることが決まっていなかったため、各社とも後輪はチェーンで駆動するシステムになっている



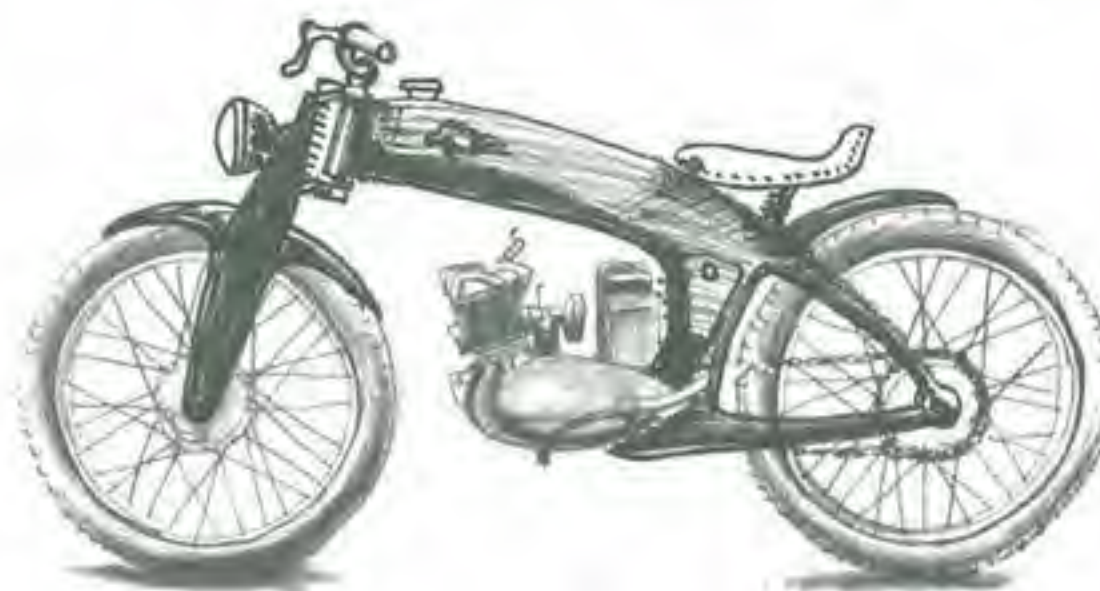
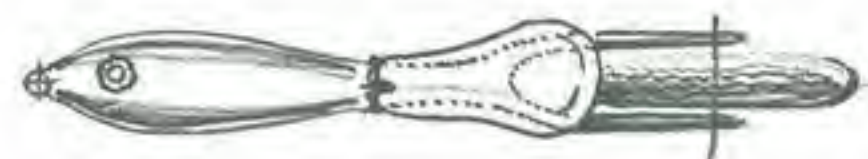
A



B



C



D



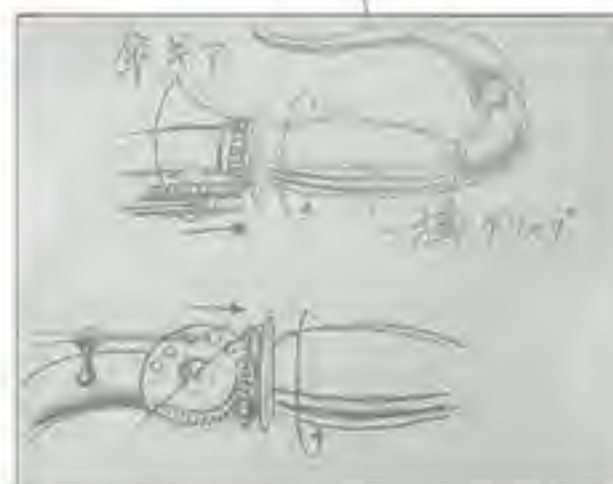
今回のバイク・デザインにおいては素材も重要な要素となっている。それはこの設定からも伺うことが出来る。さらに塗装や取り付け方など、まさに自らバイクの設定に携わっている小野氏ならではの細かな設定が書き込まれている



サドルを取り付けるブラケットとサスペンション機構。このバイクはリアフレームがリジッドであるため、サドルにサスペンション機構が無いと、乗り心地が悪くなってしまいます。もちろん、最近のバイクに見られるようなブカブカのシートを使えばそんなに悪い乗り心地にはならないだろうが、サドル=鞍の語源にこだわって皮のサドルを使うため、敢えてサスペンションを取り付けたのである



フロント・サスペンションを採用する経緯に関してはインタビューで詳しく語られている。これはそのサスペンションに被せられるサスペンション・ブーツの設定。黒革を手縫いステッチで蛇腹にするとここまで細かく描き込まれている



ハンドルに取り付けられたスロットルの作動機構。傘ギアを用いているところなどはまさにメカ好きの心に突き刺さるところだ。もちろんこうした機構が映画で描かれるわけではないが、こうした細部のこだわりが、リアルな感覚、映像の実在感に繋がってゆくのだろう



背後から見たバイク。BMWのトレードマークとも言える両側に大きく張り出した水平対向エンジンの特徴的な外観が良く分かる。小野氏のインタビューにもあるが、このエンジンが選ばれたのも両側に張り出した外形ゆえである



小野氏がデザインしたエンブレム案。馬をモチーフにすることは最初から決まっていたという



また、このエンブレムは実際にステンシル（この形を切り抜いた型紙）を用いて、鉄板にスプレー・ペンキで塗装した素材が作られている



## ラフ・スケッチ案

小野氏は3Dのモデリングを使ってデザインのフィニッシュ・ワークを行っている。そのデータを基にデジタル・フロンティアが映画用の3Dモデルを制作し、そこにレンダリング素材として描かれたハーモニーのバイクを貼り込むという作業が行われている。このデジタル・フロンティアのモデリング作業の参考として小野氏は細々としたパーツの設定を書き起こしている。ここではそれらの設定を紹介する



エンブレムの初期案。馬とユニコーンの2案が作られた



エンブレムに関しては、抜きにするか塗りつぶすかの両方の案が考えられた。こちらは塗りつぶしたエンブレム





## ハーモニーが生み出す独特の存在感を作品の中に

——まずハーモニーという仕事をされるようになった経緯から伺いたいですか。

高屋 背景の会社に入ってからすぐに参加したのが「風の谷のナウシカ」だったんです。この作品では王蟲などがハーモニーで描かれることになっていたので、宮崎（駿）さんの中では、ハーモニーは背景の仕事。ということになっていて、その仕事が終わってきたんです。たぶん、入社してまだ1ヶ月目とか2ヶ月目ではほとんど背景を描けなかったからだと思いますけど、それが最初でした。

——それではまだハーモニーがどんなものかは御存知なかったわけですね。

高屋 はい。何となくセルにグラデーションで描くという話だけを聞いて、で、当時はセルを見るのも初めてでしたし、「グラデーションだったら出来るんじゃないかな」という感じだったのですが、でも、実際にやってみると、どうやっていいかほとんど分からなくて。色々自分なりにやり方を模索しながら始めたんです。

——ハーモニーを描く時は裏彩色（セルの裏側から絵の具を塗る）です。描く順序は（表に描くのと）逆なんですよ。

高屋 そうなんです。最初に置いた色が一番表にくるように描かな

ければならないんです。それが、最初はなかなか出来なくて。あと、絵の具の特徴もあるので、やっぱり画用紙に描くのとは大分違うんです。

——確かにポスターカラーだとセルに弾かれていますか。

高屋 ですから、アニメ・カラーというセル画に使うアクリル系の絵の具を定着材代わりに少し混ぜるんです。

——最初からアクリル絵の具で描くのではダメなんですか？

高屋 アクリル絵の具だけだと乾燥が速くて、絵の具を置くことは出来てもグラデーションなどを上手く描くことは出来ないんです。それでポスターカラーをメインにアクリル系を混ぜて定着させるという方法を使うんです。

——その後、「サマーウォーズ」で初めて細田監督と一緒に仕事をされることになったわけですが、これはどういう経緯だったのですか？

高屋 細田さんとは知り合いの家でたまにお会いした時に「高屋さんに仕事出しても良いんですか？」と訊かれたのが最初でした。もちろん大歓迎だったので、「嬉しいです」とお答えしたら、しばらくして「サマーウォーズ」の美術監督の武重洋二さんからも細田さんの作品に参加しないかというお誘いがあつたんです。

——ハーモニー独特の画面効果や存在感を映画に加えたいと思っていたのでしょうか。

## ハーモニー 高屋 法子

たかや・のりこ

スタジオジブリを経て、現在フリー。「ハーモニー」とは、セルに背面から絵の具を置くことで背景の質感とセル画の線を併せ持った表現で描く技法のこと。数々のスタジオジブリ作品のほか、「トップをねらえ！」（1987）、「AKIRA」（1988）、などに携わる。細田監督作品は「サマーウォーズ」（2009）、「バケモノの子」（2015）に続く参加

高屋 そうですかね。でも、確かにそうかもしれないですね。特にハーモニーはトレス線があるので、セルと背景の両方の質感を併せ持っていますよ。

——実際、ハーモニーはカツコイですよ。

高屋 「バケモノの子」では市場にぶら下がっている魚とか変なものばかり描かれていますよ。でも、あれはあれで凄く楽しかったですね。

——今回はどういったところでハーモニーが使われているのですか？

高屋 ひいじいじの工場の中に置かれている飛行機のエンジンとか工具、それとバイク……あと、最後に出て来る列車もハーモニーです。特に列車は全部が廃車輦で、所々錆びていたりして。作業をしていても凄く楽しかったですね。

——工場と言えはハンモックもハーモニーでしたよね？

高屋 そうなんです。きつとひいじいじが寝たからだと思うんです。細田さんは今回、ひいじいじが触ったり使ったりしたものをハーモニーにすると仰っていましたから。

——同じ場面に金属と木が出てきますよね。描き分けが難しかったのではないかなと思ったのですが。

高屋 実は極端に違う素材の方が楽なんです。特に木は描きやすくて、しかも、他の物の特徴を引き立たせてくれるのでとても便利なんです。

——バイクに関してですが、監督か

ら何か特別な注文はありましたか？

高屋 監督自身がああいった機械がお好きみたいで、初めの頃は凄く細かいところまで注文がありました。でも、私にはバイクのカッコよさがちよつと理解出来なくて……。ただ、監督が仰っていた中に、

昔のバイクといってもこの話の中では今なんだから実は新しいんだという指摘がありまして。昔のことだと思っからつい古くしようと

してしまっけど、そうではないと。サドルなどは油断するとすぐ古く

してしまうのですが、これは使い込まれているけれども古くはない

んだと。そこは注意しました。

——深いこだわりですね。

高屋 あと、バイクのところでは

れてはいけないうのが、時間と光の方向へのこだわりでした。その辺

りは美術監督さんも凄くこだわっ

ていて、バイクがどこの道をどう

走っているかといったところなん

かも全部教えて下さったんです。

特に今回のバイクはほとんど塗装

をしていなくて周囲の景色や光を

反射するので、ハーモニーも

そこを考慮して描くという。

——何か、聞くだけで大変な感じが……。

高屋 そうですね。でも、仕事として

してはとても楽しかったです。



自然な表現の中にも  
特徴的な色を

——色彩設計はレタスではなくフォトショップを使って作業したと伺ったのですが。

三笠 以前からフォトショップでやっていますよ。色彩設計されてる方はほぼフォトショップで作業されているのでは。やはり圧倒的に使いやすいですから。特に彩度の調節や色調補正といったフィルターワークは圧倒的にフォトショップの方が自由度が高いんです。

——色彩設計をやる時に、背景の特徴的な色からキャラクターの色を拾ってくるというお話を伺ったことがあるのですが、今回は？

三笠 基本的にはやってません。それは今回のキャラクターが影無しだということもあります。影が付いている場合、影色はやはり背景の影などを意識しながら決めることが多いので。でも、今回はそれが無いので、ノーマルのトーンで、後は背景とどう馴染むかという感じですね。

——今回、キャラクターごとにイメージの色は作ったのですか？

三笠 いえ、基本的にはそうといったものは作っていません。ただ、おかあさんの服はほぼ青色にしています。最初は白い服も試してみたんですけど、細田さんや、衣装をコーディネートして下さった伊賀（大介）さんと話をしに行く中で、やっぱり働く女性というイメージから青にしよう。最後のシーンはこれからキャンプに行くん

だから活動的な感じにしてみよう。最初、赤いドレスにしていたんです。でも、やっぱり違うかなという話になってきて。グリーンにしたり、ちよつとピンクっぽくしたり、色々やってみて、やっぱりブルーかなと、結局青い服にしました。

——他のキャラクターに関しては？

三笠 あとは普通にそれぞれの個性に合わせて色を決めています。例えば、くんちゃんは子供なので、ある程度原色っぽい色を多く使ったり、おとうさんは普通にワイシャツとパンツなので、白とグレーっぽい感じにしたりという感じです。

——今回、くんちゃんとミライちゃんの頬に塗り分けが入ってますね。

三笠 ミライちゃんに関して言うと、頬の塗り分けは、最初、ぼかす前提で10パターンぐらい作ったんです。四角にしたり、楕円とかひし形にしたり、色んな形を作って。くんちゃんをぼかすかどうか色々考えたのですが、でも最終的には、塗り分けでいうと、シンプルなところに収まったという感じですね。

——目の色に何か特徴を持たせるようなことはされたのですか？

三笠 そこはそんなに深く考えませんでした。大人はそんなに目の色で表情が出ないように暗くするとか、子供は逆に暗くし過ぎないようにしたという程度でしょうか。

——最初にミライちゃんが家に来た時のくんちゃんの目は少し淡い感じに見えたのですが。

三笠 そこは意識的というよりも、

## 色彩設計 三笠 修

みかさ・おさむ

1962年生まれ。色彩設計として参加した主な劇場作品は、「獣兵衛忍風帖」(1993)、「猫の恩返し」(2002)、「茄子アンダルシアの夏」(2003)等。細田監督作品には「おおかみこどもの雨と雪」(2012)、「バケモノの子」(2015)に続く参加。

単純にシーンとしての変化の方が大きいと思います。雪を見上げるシーンとか、最初にミライちゃんが来た時にじーつと見つめるシーンなんかは、監督の意向で意識的に明るくしてます。ちよつと見据える感じとかは、割とはつきり瞳が見える方が目線が揺れてるような感じになるので。むしろ、変えたのはミライちゃんの髪の毛ですね。未来という名前がつく前は髪も色トレスなんです。で、名前が付いてからは普通のトレス線にするという。でも、それ以外は、例えば最後の東京駅のところなんかは少し暗くしたりするといった感じで、基本的にシーンの雰囲気に合わせて変えています。そうそう、瞳の色を変えたと言えば、昔のおかあさんのところで悪戯するシーンとか、悪い顔する時はそこだけちよつと瞳の色を明るくしています。悪いことするのって楽しいでしよっていうことで。

——先ほどの彩度や色調を変えんというお話ですが、やはり時間経過に合わせてということですか？

三笠 はい、夕景とか朝とか。それでも今回はそんなに大きく変えてないはず。ただ、駅のシーンはかなり調整しましたね。

——ひいじいじや子供の頃のおかあさんと出会うシーンは背景も少し淡く飛んだ感じになってますが、そこはキャラクターもモノトーンに近くしているのですか？

三笠 意識して色の幅を狭くしたということはありませんが、背景に合わせた内、どうしても選択肢が

狭まってきて、それで結果的にモノトーンに近くなったということはありましたね。

——今回、色彩設計をする上で難しかったキャラクターは？

三笠 どれかが突出して難しかったというキャラクターはありませんでしたが、とにかく衣装替えが多かったのが大変でした。あと、ミライちゃんのベビー服は単色系が多いので、それをどう塗り分けるかというのも、難しかったといえは難しかったです。でも、そういったところも、伊賀さんが写真を用意して下さったので、とにかくそれを参考にして決めるという意味では悩むという感じではなかったですね。

——でも、実際の服の色をそのまま使えるわけではないですすよね？

三笠 確かに、リアルにやり過ぎると地味になるところも多いので、基本、ちよつと持ち上げてあげたりといったことはしています。例えば最後の車に荷物を積むところなどは、キャンプ用品って実物は黒とかグレーとか地味な色ばかりで、そのままで絵にならないんです。で、少し色を入れましょうとか、そういったところはアニメ的な考えで作っていました。





| S039 | C007 |

中庭の出来事をダイニングから窓ガラス越しに見るレイアウト。まるで水族館で水槽を見ているような印象の画面となっている。ここでは原画を3枚、レイアウトに重ねている

一つの家の中で小さな男の子が体験する日常と非日常。その両極を作品世界に結実させていく道標の役割を担うレイアウト——その視点を通してこの作品を構築する映画の構造を見ていく

## 「未来のミライ」レイアウト集



| S007 | C004 |

ダイニングで忙しく立ち働くおとうさんを背後から見守るおかあさん——の場面のレイアウト。画面にパスが付くことで視線がおとうさんに誘導される構図となっている



| S002 | C012 |

風変わりな構造の室内をしげしげと眺めるばあば。複雑な空間構造が的確に表現されている



| S013 | C032 |

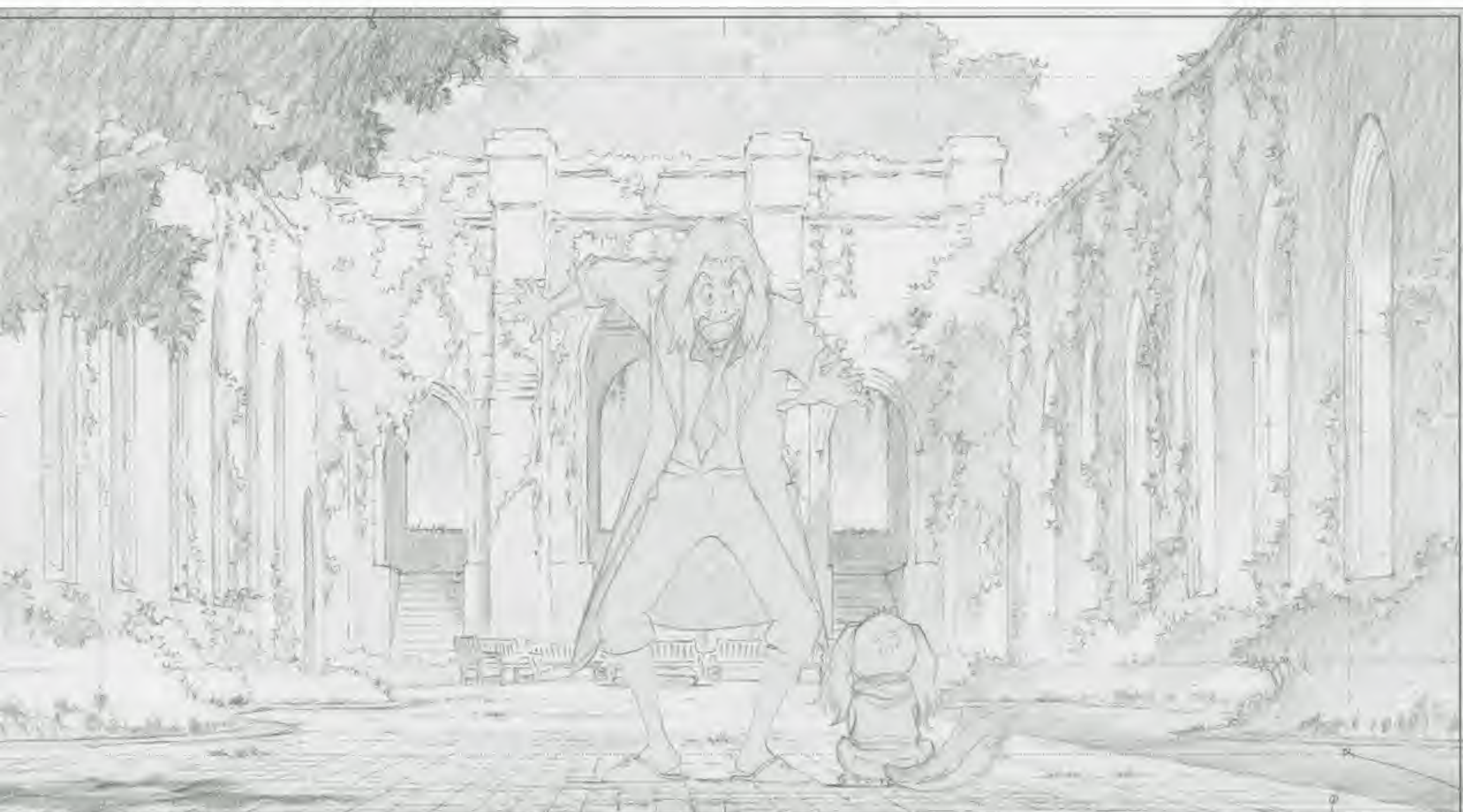
オニババと化したおかあさんを俯瞰で捉えたレイアウト。おとうさんとの位置関係を意識した構図でアニメではよく使われる



| S011 | C001 |

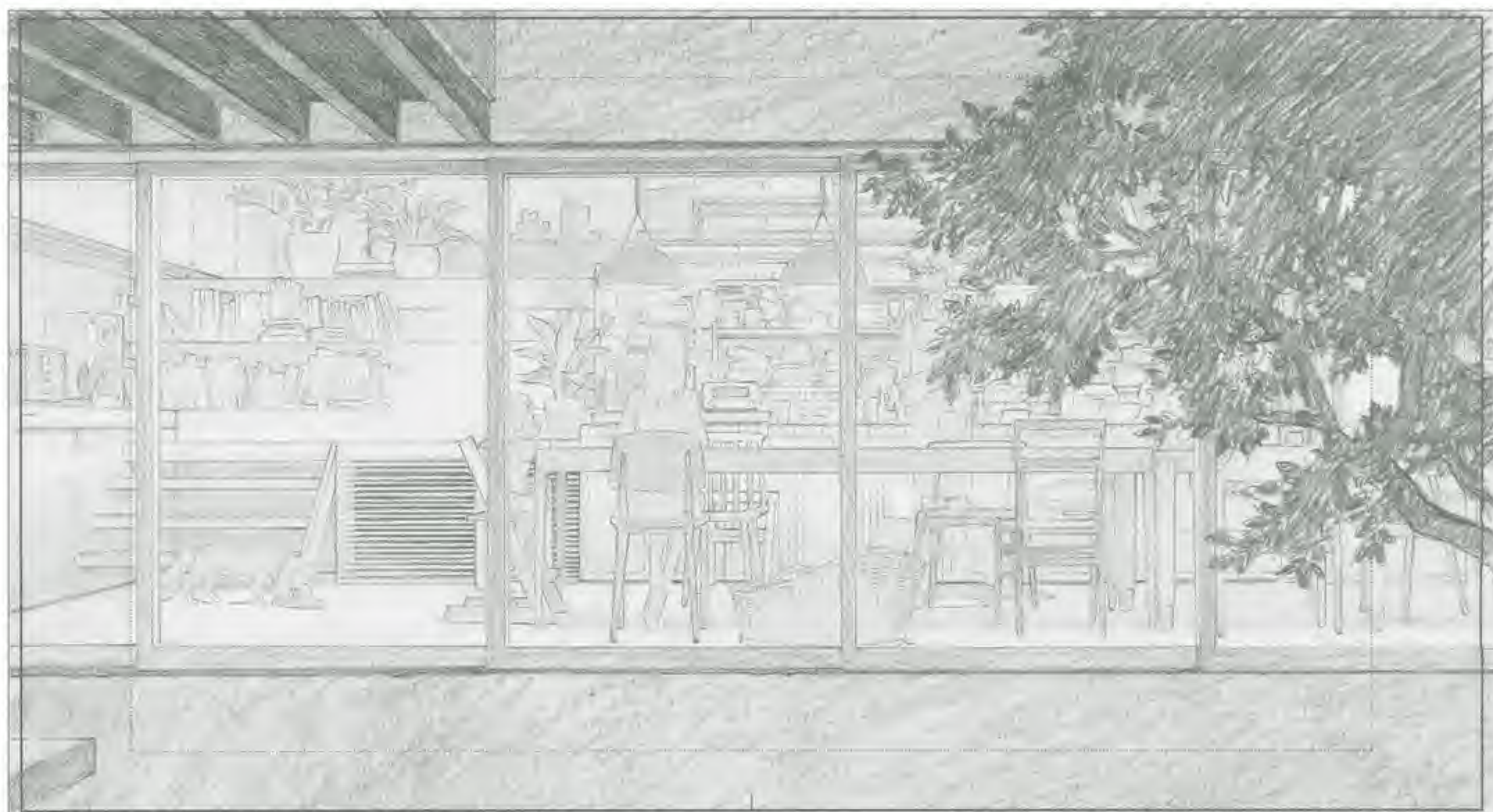
バストショットで授乳を描く、落ち着いた画角のレイアウト。室内の構造が他のカットと矛盾することなく描かれているが、これは家が正確に設計されているからこそその表現でもある





| S014 | C024 |

廃墟の庭でくんちゃんがゆっこから尻尾を奪って犬になるシーンのレイアウト。手前で繰り広げられるコミカルなやり取りと、背後の朽ち果てた建物とのコントラストが緻密なレイアウトを通して何える



| S016 | C002 |

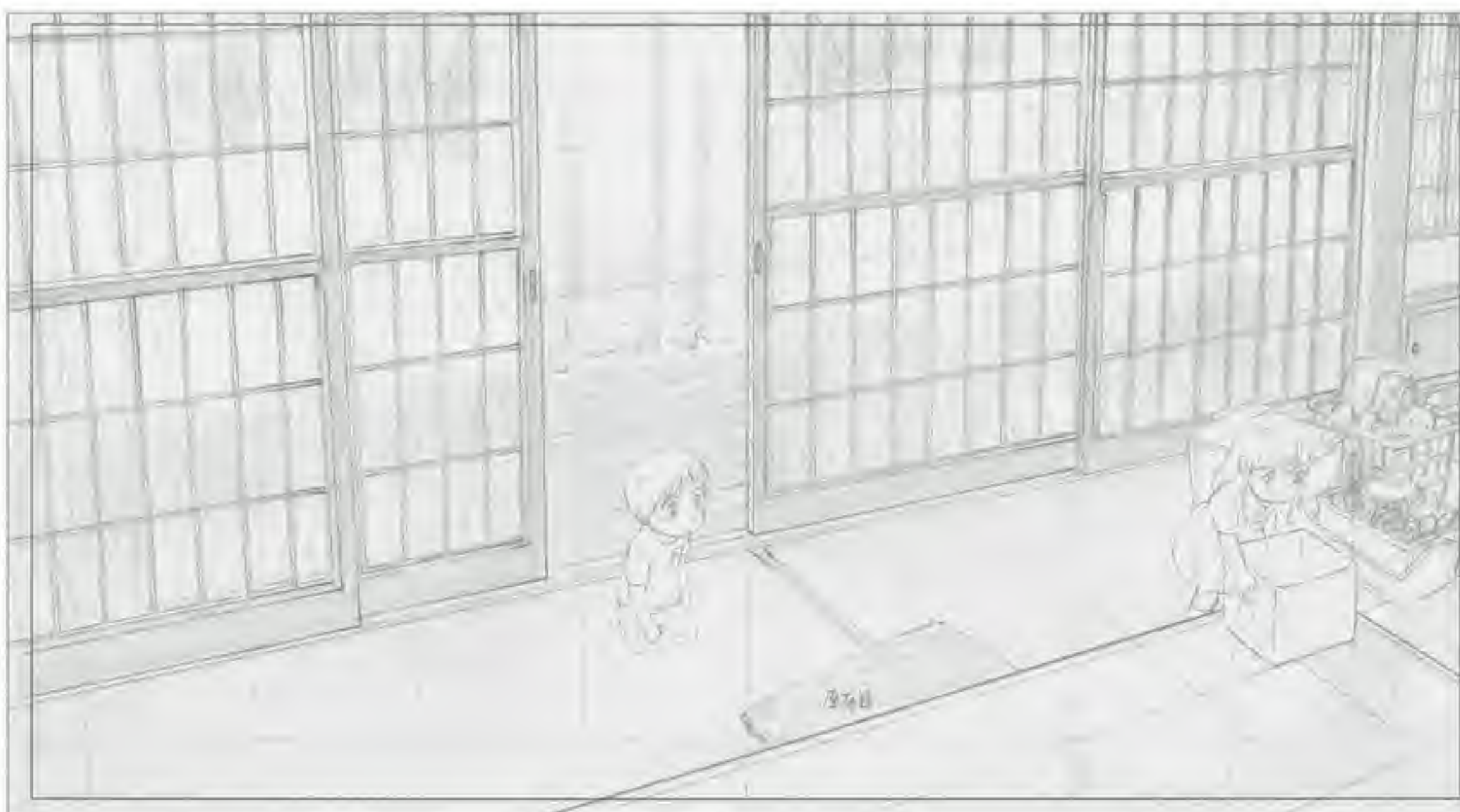
中庭から夕食のダイニングを見る。レイアウトが画面を絵として考える上で果たす大きな役割がよく分かる一枚。室内の配置を正確に描くだけでなく、Bookや組線をどうするかもこの段階で決められる





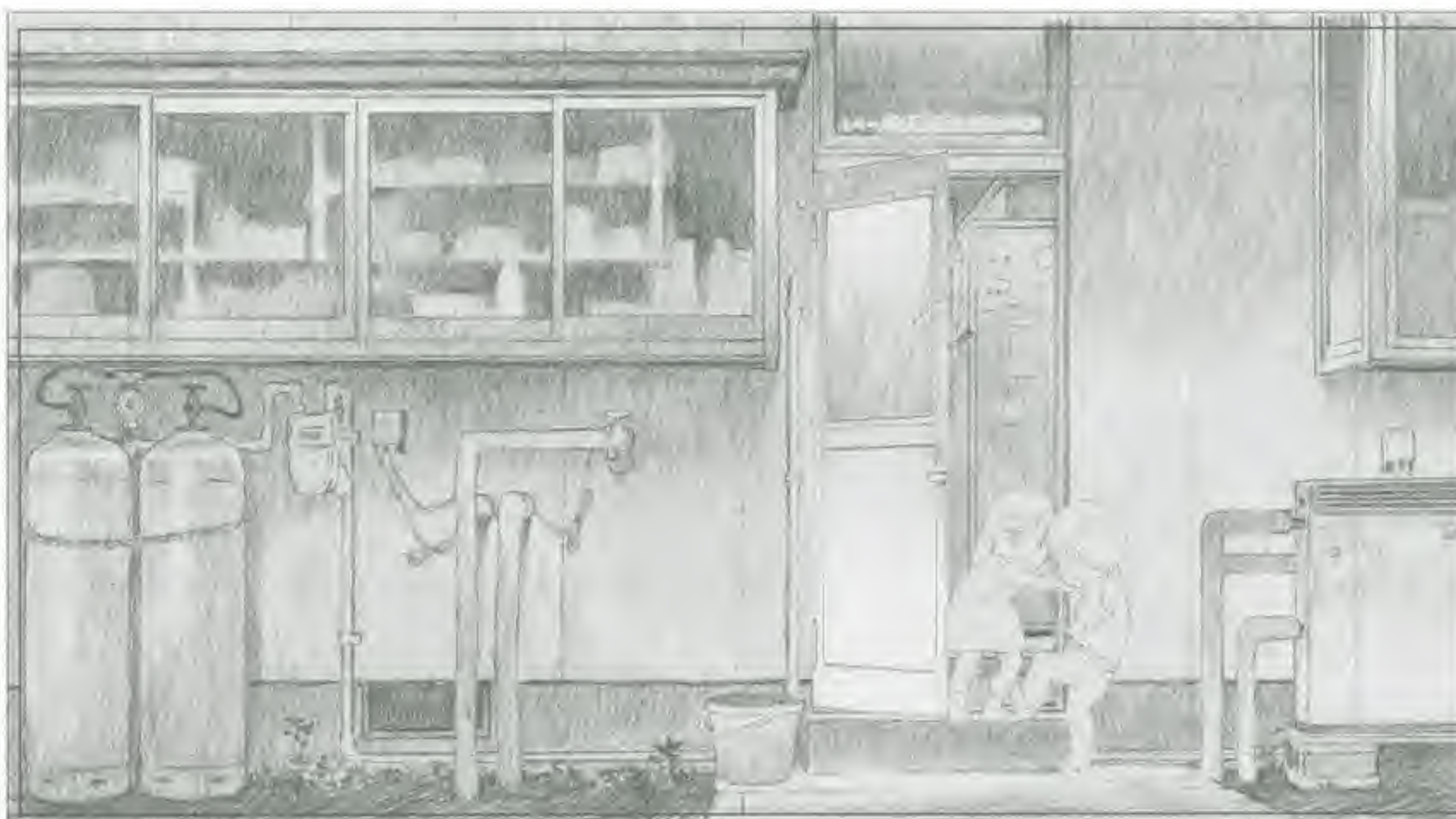
| S043 | C004A |

少女（おかあさん）がくんちゃんを少女の家へ連れていくシーン。ほぼ正面から捉えるアングルはこうした古い建物の存在感を強調する効果を意識したものだろう。そうした構図は日本の建築を捉える上でも効果的なものである



| S043 | C008 |

座敷で玩具をぶちまける場面。俯瞰で捉える画角は動きの中で全体状況を捉える場合に最もよく用いられるものの一つ。日本の家屋はバース線に相当する直線的なラインが室内のあちこちに見られるのが特徴で、その効果はこの画面にも表れている



| S043 | C031 |

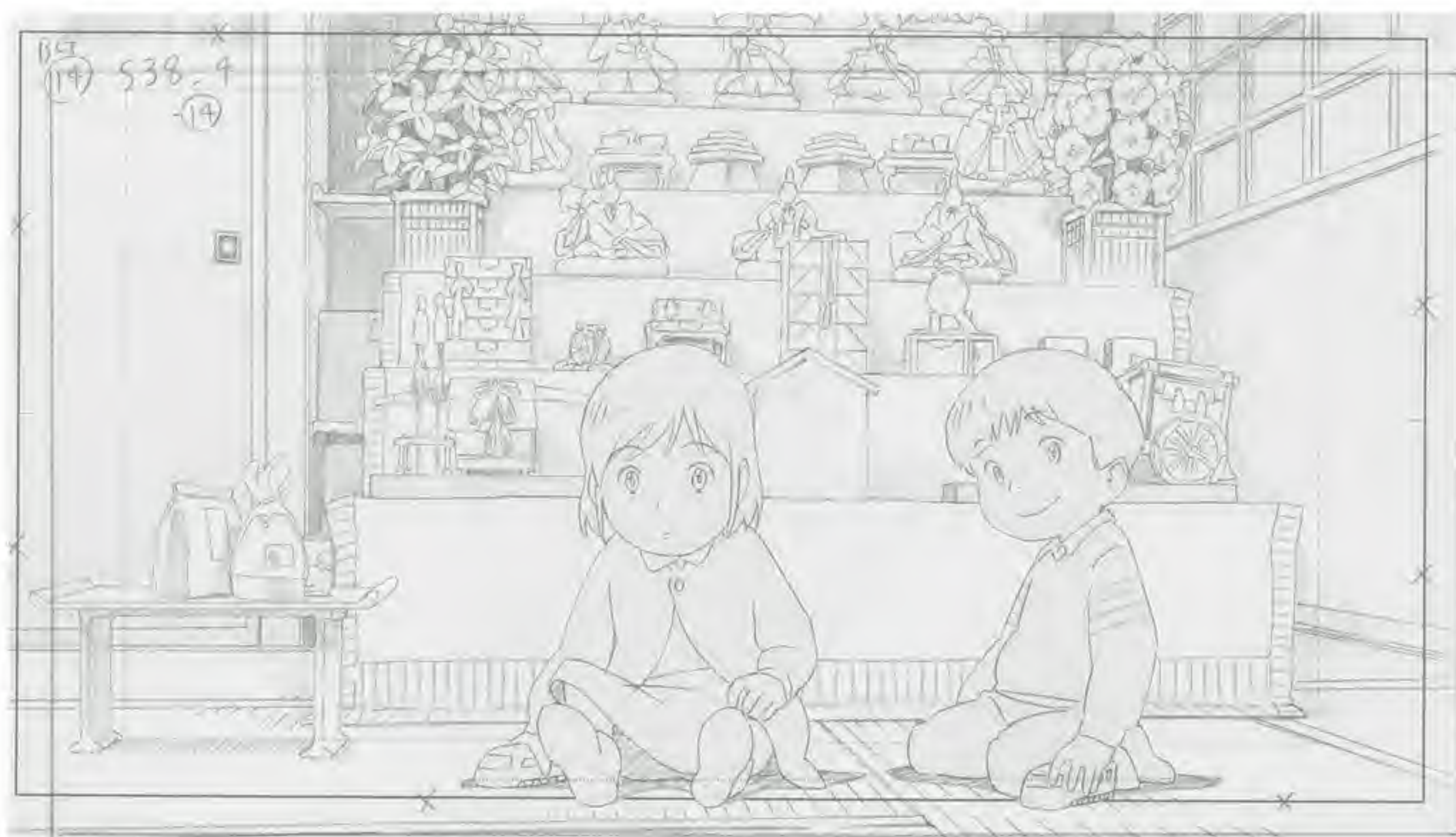
勝手口からくんちゃんを逃がす少女。正面から見た壁が二人の立場（運命）をくっきりと隔てる境界のような印象を与える。ここに紹介した一連のレイアウトは、家の貌や構造などを画面効果に巧みに活かしている好例ともいうことができる





| S038 | C002 |

結婚前のおかさんの写真。仕事帰りなのか、ストーブの前で温まりながらコンビニで買ったお弁当を食べている。マフラーやかばんなど、彼女の周りに細かく指定された小物たちの存在によって、より生活感が表れている



| S038 | C004 |

幼い頃のおかさんと、おかさんの弟を正面から撮影したカット。写真としては多くの家庭で見られるような構図。ミライちゃんとかんちゃん達が奮闘したお嬢様事件にもつながってくる一枚だ





| S049 | C001 |

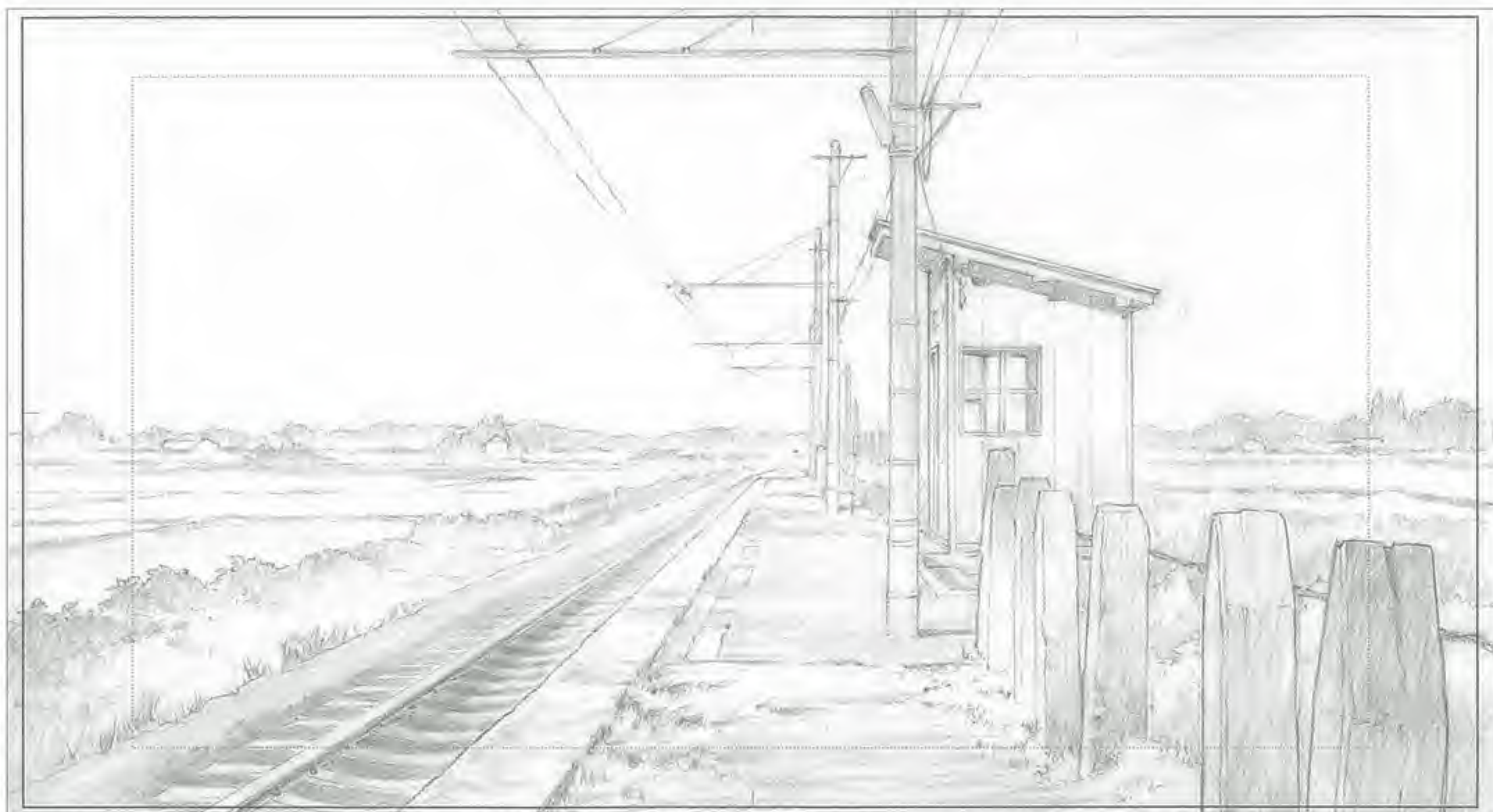
自転車で酷い目にあったくんちゃんがヘルメットを投げ捨てるカット。左のくんちゃんの前画は、映画では下の方の足が階段の縁で隠れるが（手前の芝生をBookにして被せる）、ここでは敢えて全体が見えるように置いている。このアングルは繰り返し使われているが、差し込んでくる陽射しの角度や強さ、木の葉や芝生の色、あるいは右側の窓に合成される映り込みなどで様々な季節や時間帯の場面としている。ここではダイニングの窓に簾が垂らされているが、これは季節が夏（7月）であるためだろう



| S049 | C023 |

ゆっくり身を起こして、突然工場に舞い込んできたくんちゃんの方を見る青年（ひいじいじ）。ここでもいくつかの原画を重ねて合成した。背後の壁や天井裏が近く見えるが、この場面が望遠気味の画角で捉えられているためだろう。そのことは、壁の木枠がほとんどパースを付けずに描かれているところからも窺うことが出来る





| S056 | C001 |

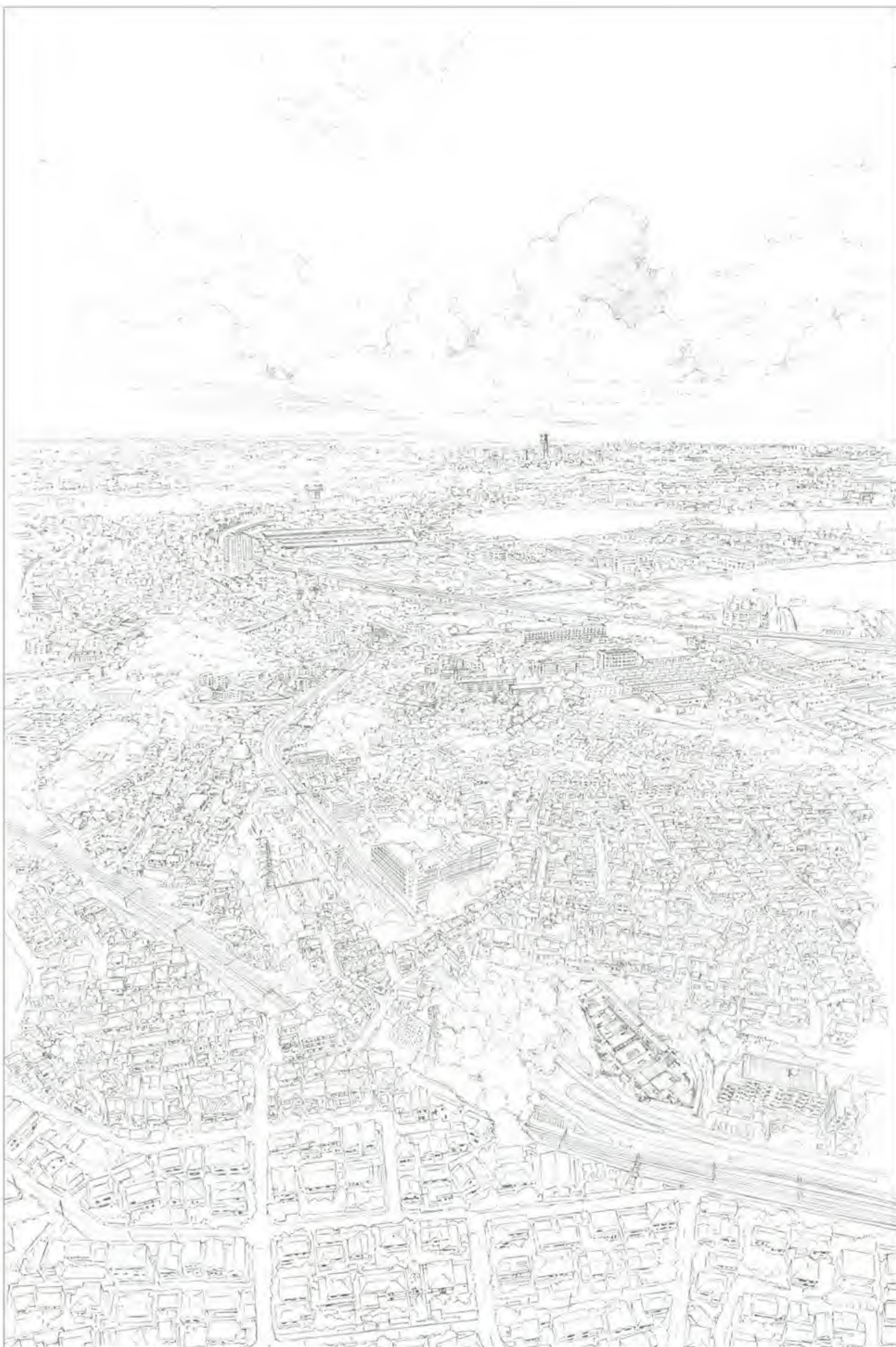
誰かの声に誘われるように振り返ったくんちゃんの眼前に広がる無人駅のホーム。こうした水平線が画面の中央に置かれた正確な一点透視のベースで描かれたレイアウトは、流石に距離感や空間の広がりを現実的に感じさせるものとなっている。ただし、構造が正確なだけに、逆にこの上で何かを動かそうとすると、距離や時間を「盗めない」こととなってしまう、従来のアニメ的な表現が難しいことになってしまう。その意味では、止めのシーンでこそ有効なレイアウトとも言えるかもしれない。



| S056 | C002 |

同じ無人駅とホームを違う角度から見る。奥行方向に長さがある構図が無いので、上のレイアウトと比べると、一転、平面的な構図となっている。こうした構図の特徴が全く異なるカットを並べる細田守の感覚は、ある意味で、絵画的な感性からきているともいえるかもしれない。





| S001 | C001 |

俯瞰で見た様子周辺





| S063 | C002 |

夜の東京駅 [背景]

物語のクライマックス、くんちゃんとミライちゃんが宙を舞って東京駅から脱出するシーンで描かれた背景。細部まで緻密に描かれた建物からこぼれる室内の光と、その光によってグラデーションで描かれる夜空が美しい

## 「未来のミライ」背景集③

磯子～未来の東京駅～くんちゃんが辿る家族の歴史





| S056 | C001 |

## 無人駅のホーム(8月・深い午後) [背景]

前のカットで中庭に駆け降りたくんちゃんが誰かの声に振り返った時、その眼前に広がっていた光景。日本のどこかにある田舎の無人駅のようなだが、所々に雑草が生えているその姿は廃墟の中庭のように忍び寄る荒廃を感じさせる。さらにここでは、深い午後の僅かに赤みを帯びた光で全体を描くことによって、時の荒廃が一層強調されている。田舎の深い午後を描いた光景は、時代も場所も違おうが、どこかバルビゾン派の風景画を思わせる佇まいがあり、まさにこの映画の中でも最も絵画的な背景といえるだろう



| S056 | C002.008.013 |

## 無人駅と大きな木 (8月・深い午後) [背景]

上の無人駅を異なる角度から描いた背景。無人駅の側で葉を茂らせている大きな木が、どこかくんちゃんの家の中庭との繋がりも感じさせる。僅かに橙色を帯びた地平から薄い藍色の宇宙に向かって微かなグラデーションを見せる空の表情や、静かに眠っているような草原、そしてその中に夕日を浴びて立つ無人駅の待合室が、まるで息を凝めて過ぎゆく時を見つめているような、そんな空気の張り詰めた感情を伝えてくる。それはもしかしたら、未来のくんちゃんの気持ちなのかもしれない





| S056 | C004,006,011,014 |

**無人駅の待合室(8月・深い午後)** [背景]

無人駅の待合室。このベンチの上に、くんちゃんの中庭で聞いた声の主が座っている。ここでは、壁に映る光が目立っているが、背景としてはむしろ壁に貼られているペニヤ板の質感に注目していただきたい。くんちゃんの家もそうであったが、この映画では特に建材の質感はこだわって描写されており、それが家やこの駅舎などを覆っている時間を表現する上で大きな力となっている。もちろんそれは白いペンキが一部剥げた左側の壁も同じで、まさにある明確な意識を持って描けば、そこに見える以上のものを表現することができるという絵画の力を感じさせる一枚となっている。



| S056 | C007 |

**無人駅のホーム(8月・深い午後)** [背景]

実際は入線してくる京浜東北線の列車が描かれるだけで、くんちゃんも高校生も画面には入ってこないが、右ページの上の背景——特に乗降客が通るためにそこだけホームの色が変わっている部分の位置関係——と比べてもらえばわかるが、恐らく駅舎から出てきた人間が目にする光景を意識して描かれたものだろう。電車の入線を描くだけなら、カット1の背景を流用しても問題はないのだろうが、間にくんちゃんと高校生の会話が入ることを考えると、こうして画角を変えることの意味も見えてくるのではないだろうか。





| S057 | C001 |

### 京浜東北線車内(8月・深い午後) [背景]

くんちゃんが飛び込んだ列車の中。前までのカットとは対比的に、人工的に作られた空間はどこか余所余所しい表情を見せているように感じられる。しかも、床やシートを見れば分かるように、車内の電灯は灯されておらず、光に関しては、前のシーンの駅舎と同じように窓から差し込んでくる遅い午後の陽射しだけとなっている。特に天井からぶら下がっている吊り革がこんなに暗く沈んでいる車内の光景は、普通は見られるものではないだけに、どこか寂しさも感じさせられる背景ともなっている



| S063 | C001 |

### 東京駅北ドーム [背景]

東京駅に入ってからシーンはしばらく3DCGで作られた背景が続くが、ミライちゃんとかんちゃんが地下ホームから飛び出るこのシーンから再び2Dの背景に戻る。その意味で、この背景で描かれているのが、内部の未来的な光景と対比的な19世紀末～20世紀初頭を彷彿とさせる鉄骨とガラスのドームだというのは象徴的といえるだろう。真っ暗な夜空に構内の照り返しを浮かび上がらせるガラスのドームや、わずかに光を反射するレンガの壁など、ここでも建材の素材感が存分に表現されている





| S063 | C003 |

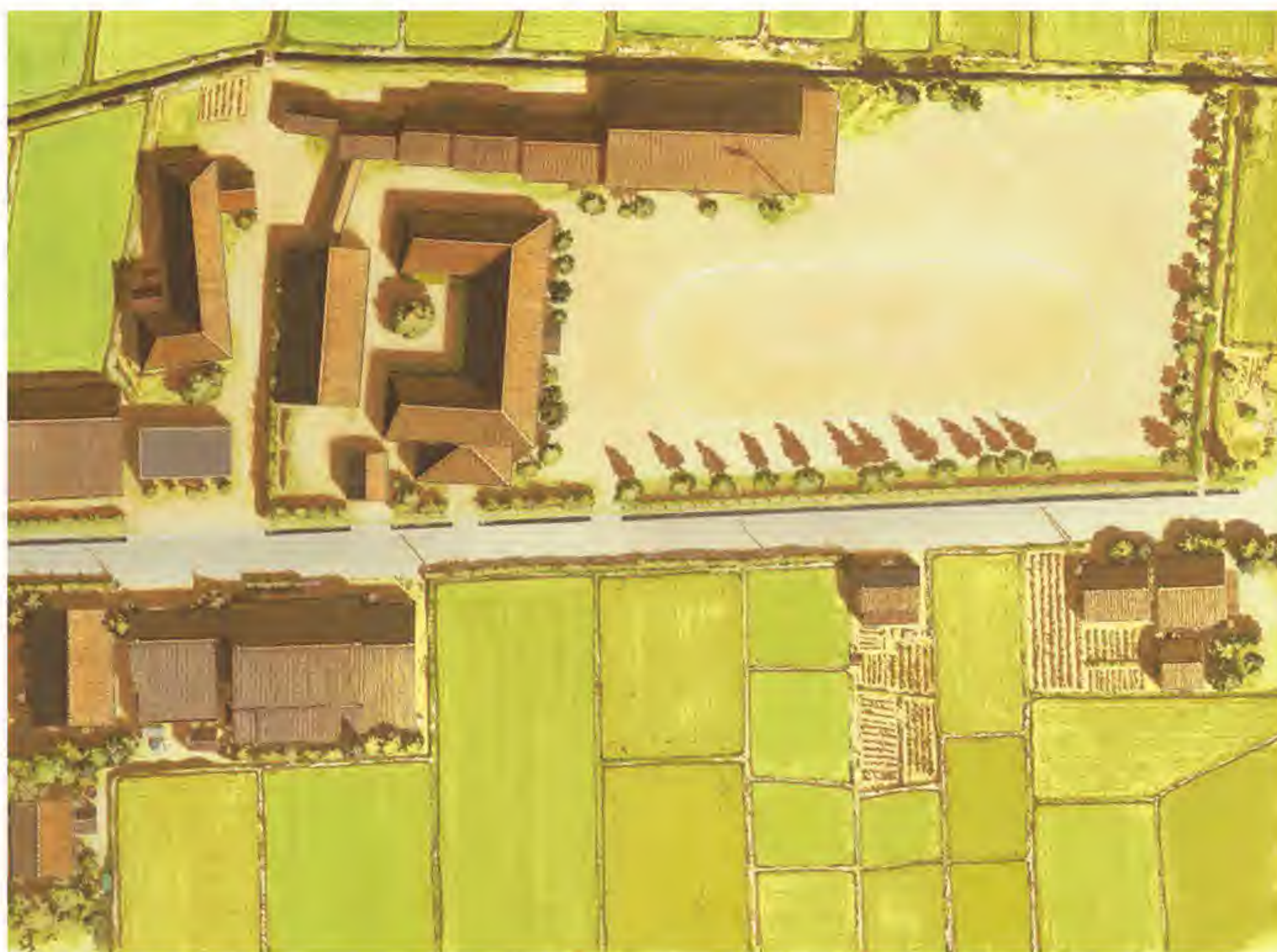
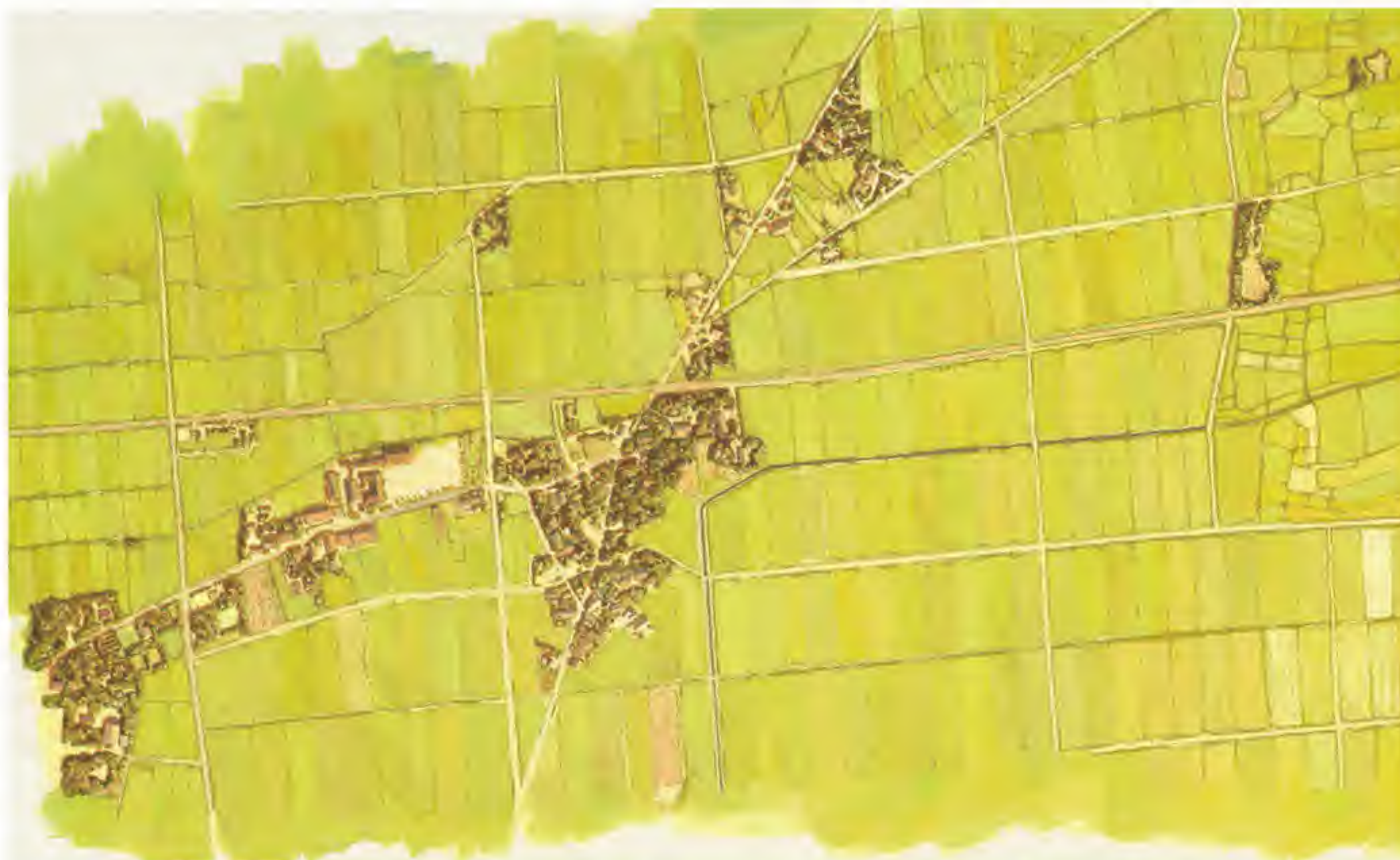
**東京の大夜景** [背景]

ミライちゃんと共に東京の空に上昇していったくんちゃんが足下に見下ろす大夜景。路上を走る車のテールランプが光の帯で描かれているが、これは写真的な表現を敢えて取り入れたものか（夜はシャッター速度が遅くなるので、移動する光は帯として写る）、それとも二人が地上とは違う時間の流れの中にいることを表しているのか。そういったところを想像してみるのも楽しい背景だ









| S063 | C010 |

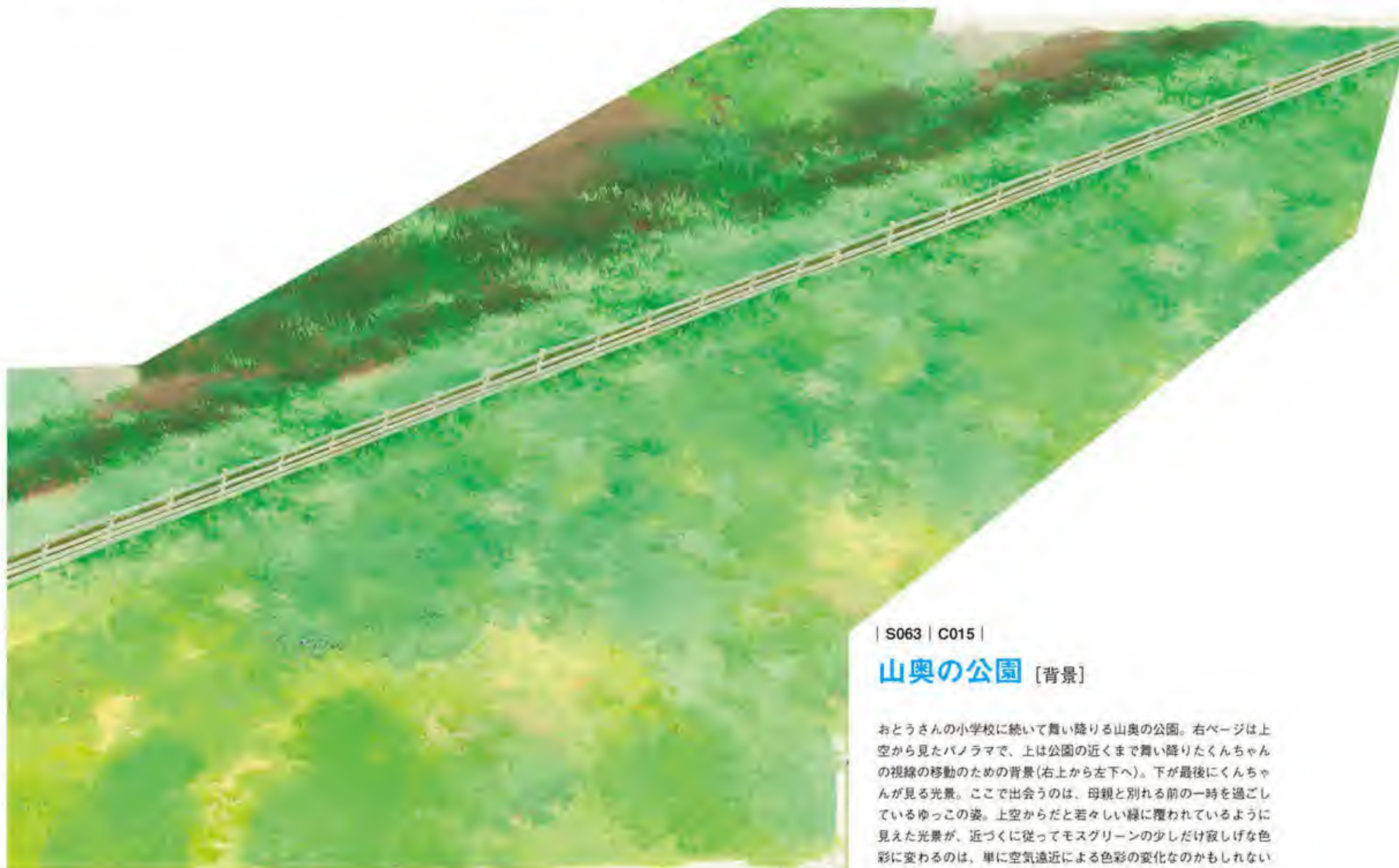
**木造の小学校** [背景]

インデックスの葉に飛び込んだくんちゃんが最初に目にする、小学生時代のおとうさんが自転車の練習をする木造の小学校。右ページは上空から見た田園風景で、上は高度を下げて見た小学校、下はそこからさらに近づいたものになる。ここは、同じ深い午後でも強い光で描かれている。転んでも転んでも諦めずに練習を続ける小学生のおとうさんを包み込むこの光は、もしかしたら必死に頑張るおとうさんに「頑張れ！」と声を掛けるくんちゃんの気持ちそのものなのかもしれない









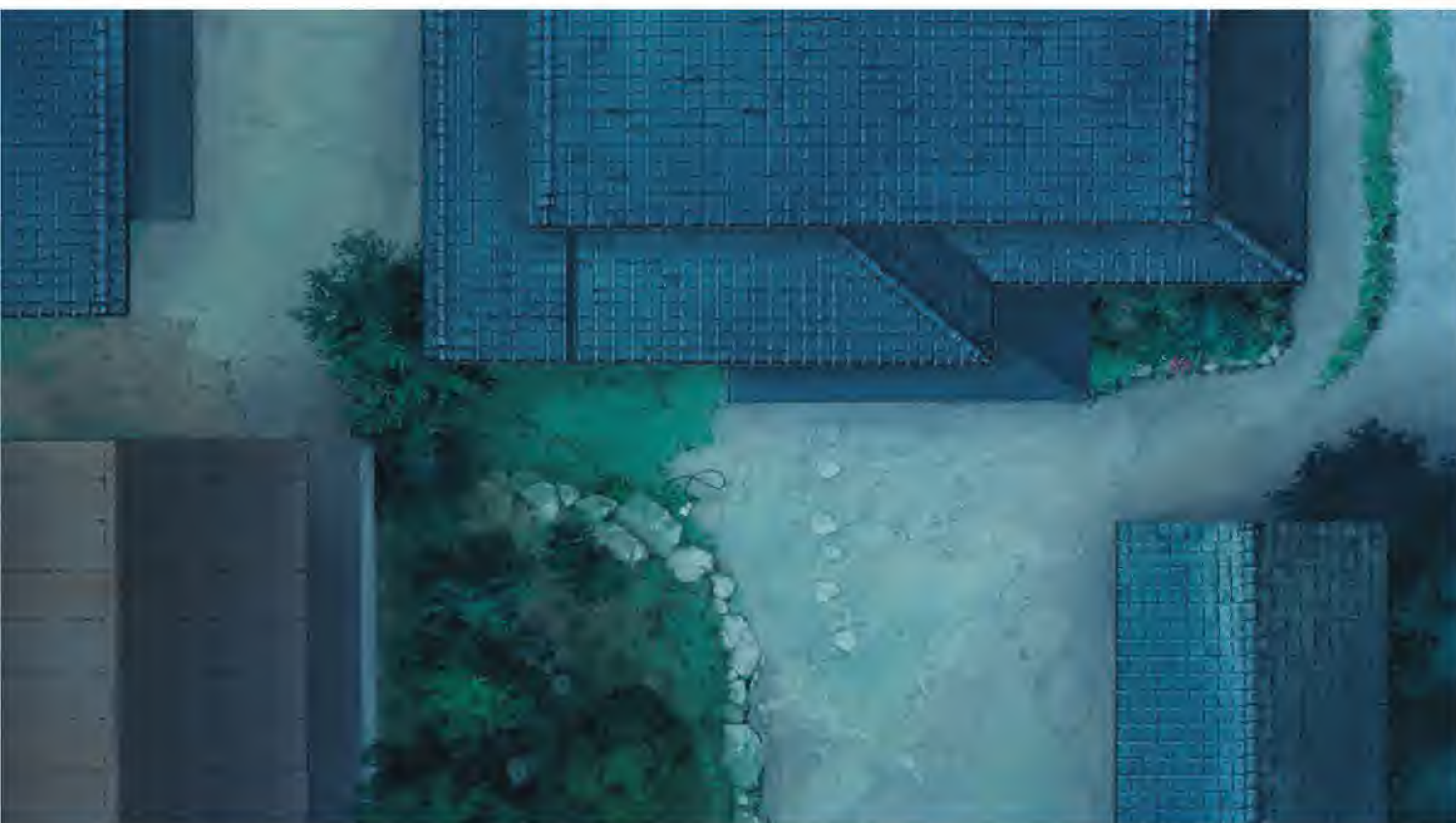
| S063 | C015 |

**山奥の公園** [背景]

おとうさんの小学校に続いて舞い降りる山奥の公園。右ページは上空から見たパノラマで、上は公園の近くまで舞い降りたくんちゃんの視線の移動のための背景(右上から左下へ)。下が最後にくんちゃんが見る光景。ここで出会うのは、母親と別れる前の一時を過ごしているゆっこの姿。上空からだど若々しい緑に覆われているように見えた光景が、近づくに従ってモスグリーンの少しだけ寂しげな色彩に変わるの、単に空気遠近による色彩の変化なのかもしれないが、くんちゃんの気持ちを考えると、母親と別れなければならないゆっこの思いを表しているようにも感じられる。そうした自由な見方も、絵を楽しむ方法の一つだ







| S063 | C016 |

## 上田市・少女の家(1990年) [背景]

Cパートでも訪れた少女の家を上空から見たショット(上)と、少し舞い降りたところから見たショット(下)。このカットには他に上と下の中間の高さから見たショット、さらに地面に寄って見上げる少女を捉えるショットも描かれている。画面全体が深い藍色に沈んでいるのは、前のシーンと同じように湿った空気感を表現するため。ただ、前のシーンでは、その中でも少女の悪戯っぽい姿が描かれていたが、ここではまさにこの色彩が少女の気持ち——猫に餌が殺されて悲しんでいる——を表すものとなっている。





下の背景の左側をアップにした背景



元々は上のように横長で描かれた背景の上を左から右へとカメラをスライドさせることによって、家の前でスタートしてから榎の木（もうお分かりと思うが、くんちゃんの中庭に生えているのも榎の木）のゴールまで競争するひいじいじとひいばあばを途切れることなく描いている。こうしたカットの連続性は、演出する上でとても重要な要素の一つである



このカットは上の背景の右側をアップにしたこの背景の場面で終わる

| S063 | C023,025 |

### 上田市郊外(1946年) [背景]

青年時代のひいじいじとひいばあばが駆けっこをするカットは、スタートからゴールまでワンショットで描くために横長の背景が描かれている。途中でカットを切らない構成は、二人の気持ちを繋ぐため。画面の右側と左側を比べると、影になっている左側に比べて、右側が明るく描かれている。これは光源である太陽の位置のためでもあるのだろうが、駆けっこをする前のひいじいじの気持ちと、ゴールした後の気持ちをそれぞれ象徴しているとも考えることも出来るのではないだろうか





## 「未来のミライ」 プロダクションデザイン③

未来の東京駅(デザイン・上條安里)

無人の京浜東北線に乗ったくんちゃんが降り立ったのは、現実とは違う異様な、どこか不思議な東京駅だった。この異質な空間をデザインしているのは、バイク工場や厩舎のプロダクションデザインを担当した上條安里。デザインは他の設定と同じように 3D モデルとして作成されており、複雑な構造を持つもう一つの東京駅を、空間性を全く損なうことなく構築している。

### プロダクションデザインー未来の東京駅

東京駅・銀の鈴 [プロダクションデザイン]

くんちゃんが迷子になる銀の鈴の設定。世界各国の言葉で表示される掲示板は、一枚一枚 3D 空間に置かれた書割り板の上に貼り付けられている

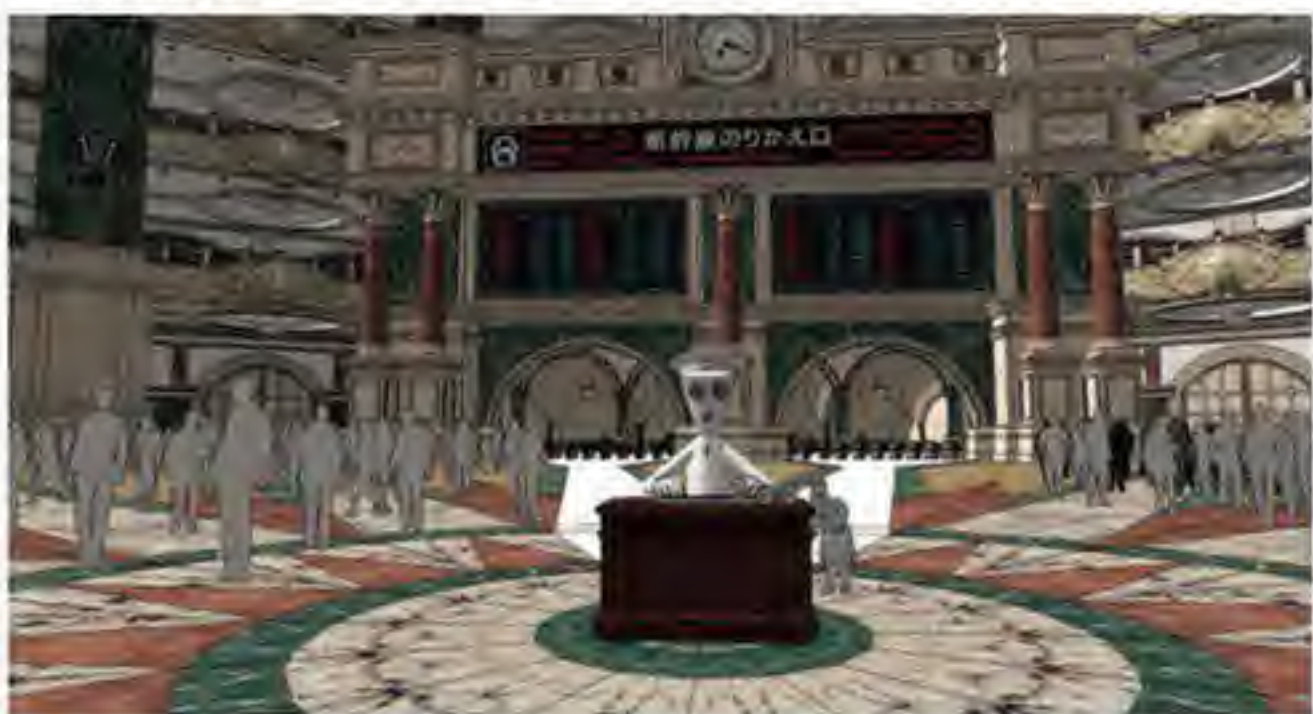


東京駅・地下ホーム [プロダクションデザイン]

上はくんちゃんが最後に迷い込む地下ホーム。列柱に支えられた空間は、まるでカタコンベのようにも見える。それは、この空間がくんちゃんの恐怖心によって作られたものだからなのだろう。黒い新幹線を浮かび上がらせるブルーや赤い光もまたくんちゃんの恐怖心を一層強調している



## プロダクションデザイン —東京駅・北ドーム



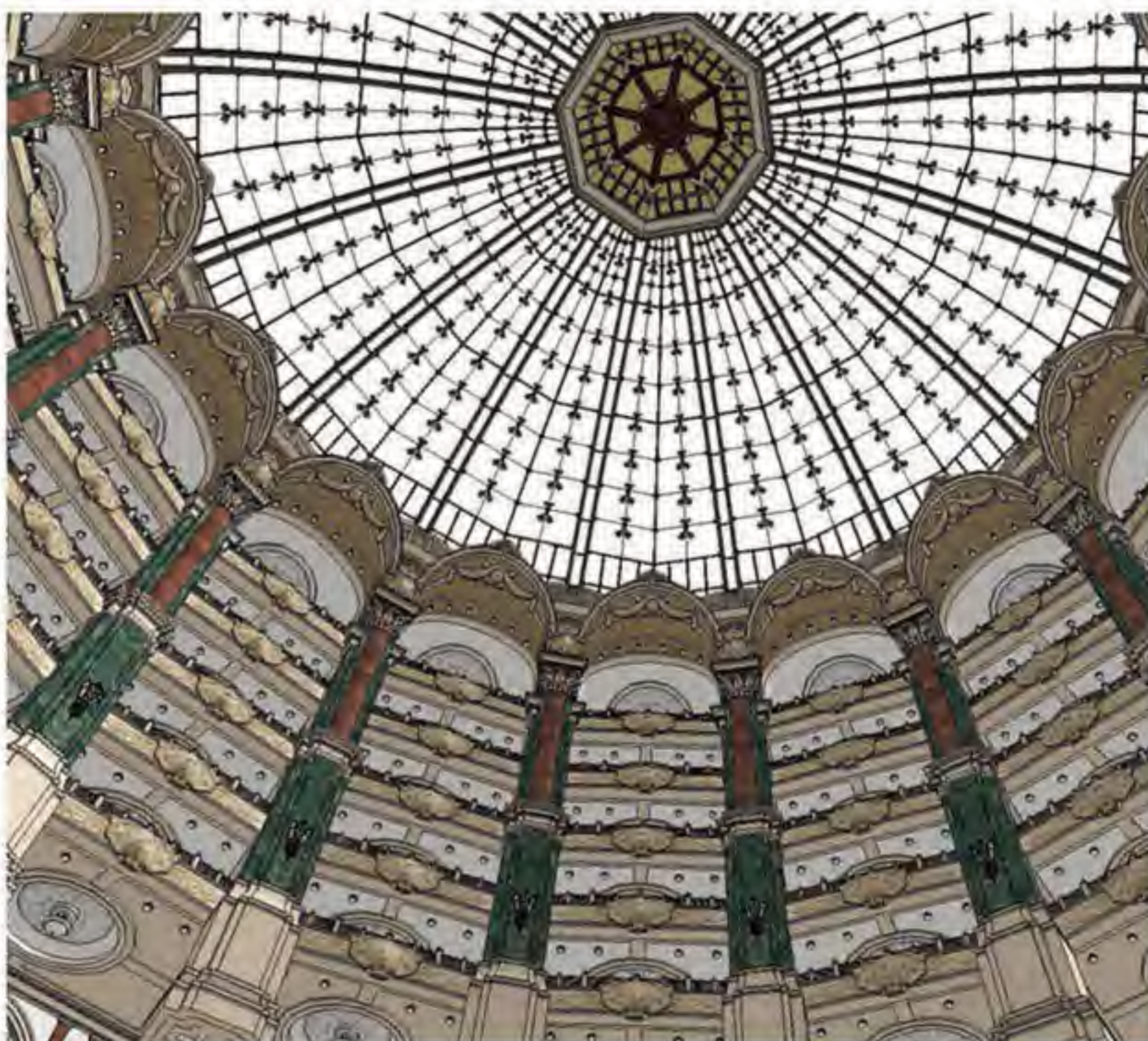
東京駅・北ドーム [プロダクションデザイン]



東京駅・北ドーム [プロダクションデザイン]

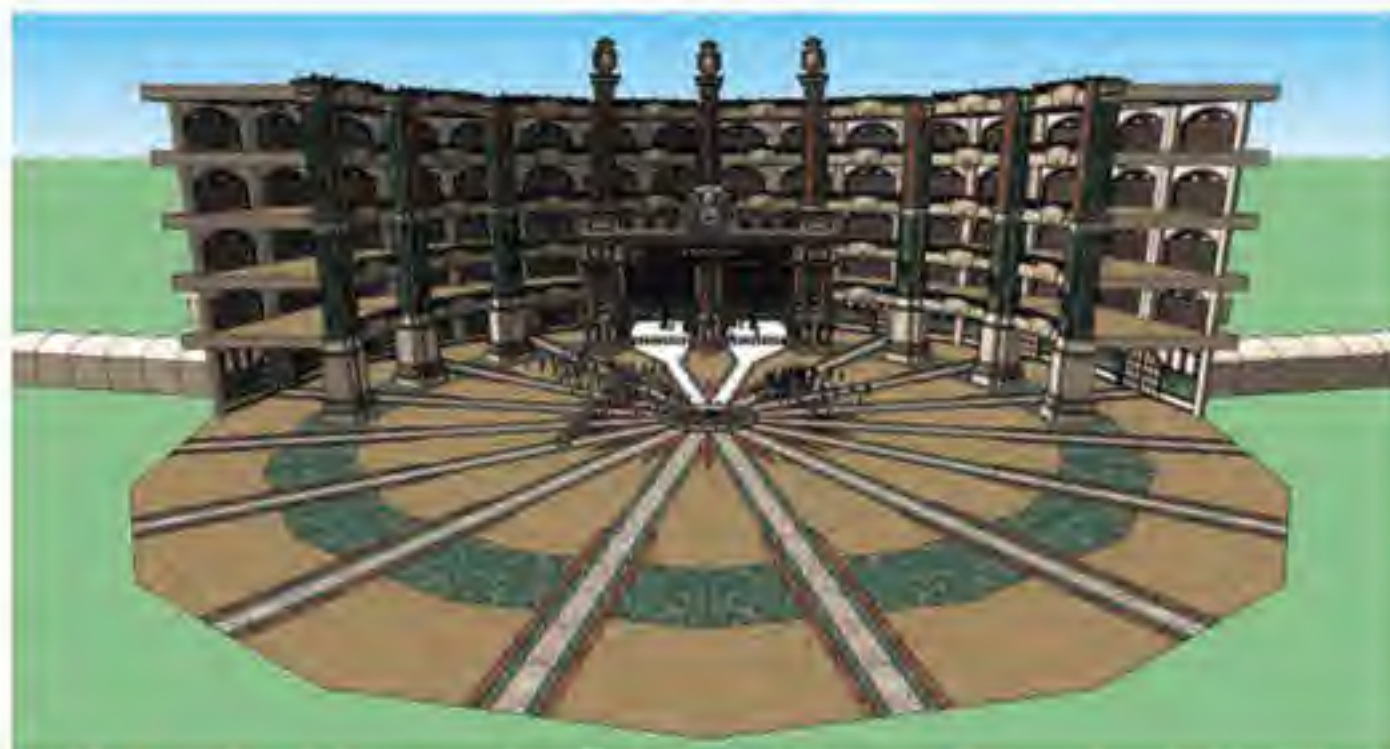


東京駅・北ドーム [プロダクションデザイン]



東京駅・北ドーム [プロダクションデザイン]

この東京駅は、実際とは異なるガラスのドームを持っている。こうした構造は、19世紀末から20世紀初頭のヨーロッパ建築によく見られるもので、実際、スタッフはパリへ取材に赴き、20世紀初頭に駅舎として作られたアルヌーボ建築の代表作、オルセー美術館などを取材しているという。ここではそうした欧州風の特徴を持つデザインの一部を紹介する



東京駅・北ドーム [プロダクションデザイン]

## プロダクションデザイン—資料 パリ・ロケハン写真

未来の東京駅をデザインするに当たり、スタッフはパリへ取材場所を選んでロケーション・ハンティングを行っている。特にパリが選ばれたのは、19世紀末から20世紀初頭にかけて建造された実験的な建物が未だに数多く残っているためだろう。ここにその一部を紹介するが、確かにどの建物も個性的な表情を持っている。しかも、それらはどれも鉄を素材とする有機的なデザインをベースとしており、くんちゃんという人間の頭の中から生まれてきたというこの映画の異世界の参考とするのに相応しい表情を持っている



〈左〉オルセー美術館の時計。鉄道駅時代からここで時を刻んできた古強者  
〈下右〉オルセー美術館のエントランス前。両脇の入り口は一つ一つマネやアングルなどの部屋になっている  
〈下左〉ギャラリー・ラファイエットのドーム。ヨーロッパの町にはこうしたガラスのドームがあちこちで見られる



リヨン駅のホーム。欧州の駅には改札が無いので開放的な空間となる







東京駅・銀の鈴 [プロダクションデザイン]



東京駅ドーム・在来線ホーム [プロダクションデザイン]



東京駅ドーム・在来線ホーム [プロダクションデザイン]



東京駅ドーム・在来線ホーム [プロダクションデザイン]



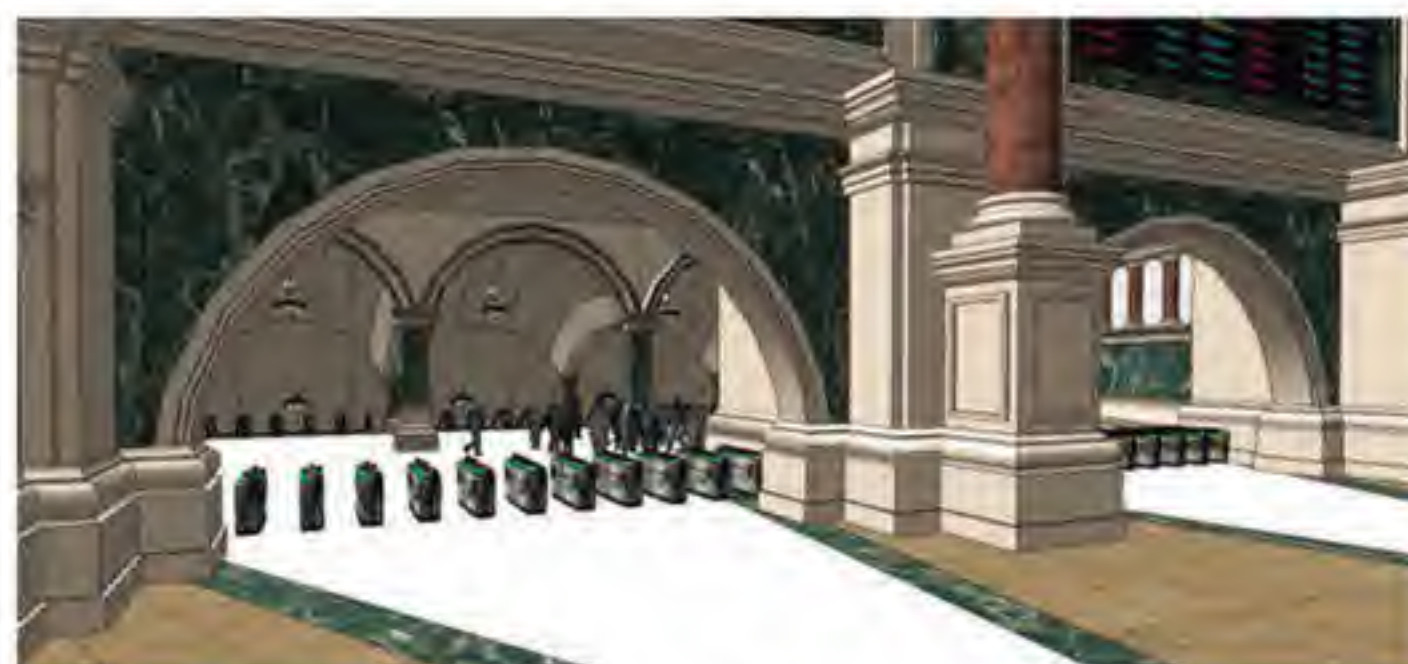
東京駅ドーム・在来線ホーム [プロダクションデザイン]

くんちゃんを地下ホームへと連れてゆく長大なエスカレーター

## プロダクションデザイン—未来の東京駅



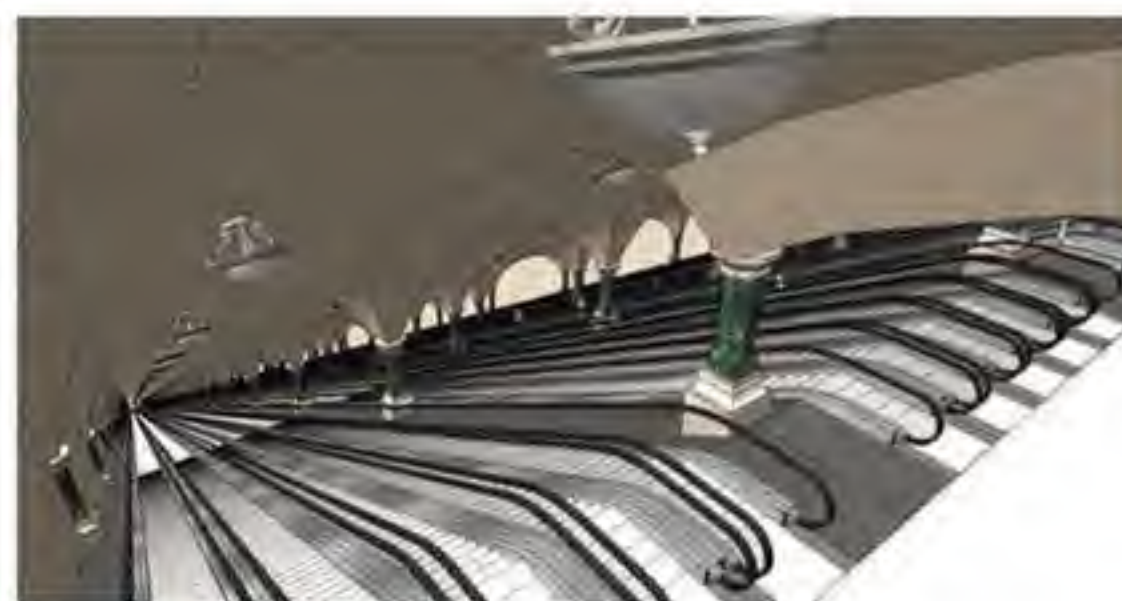
東京駅・北ドーム改札口 [プロダクションデザイン]



東京駅・北ドーム改札口 [プロダクションデザイン]



東京駅・北ドーム改札口 [プロダクションデザイン]



東京駅・北ドーム改札口 [プロダクションデザイン]

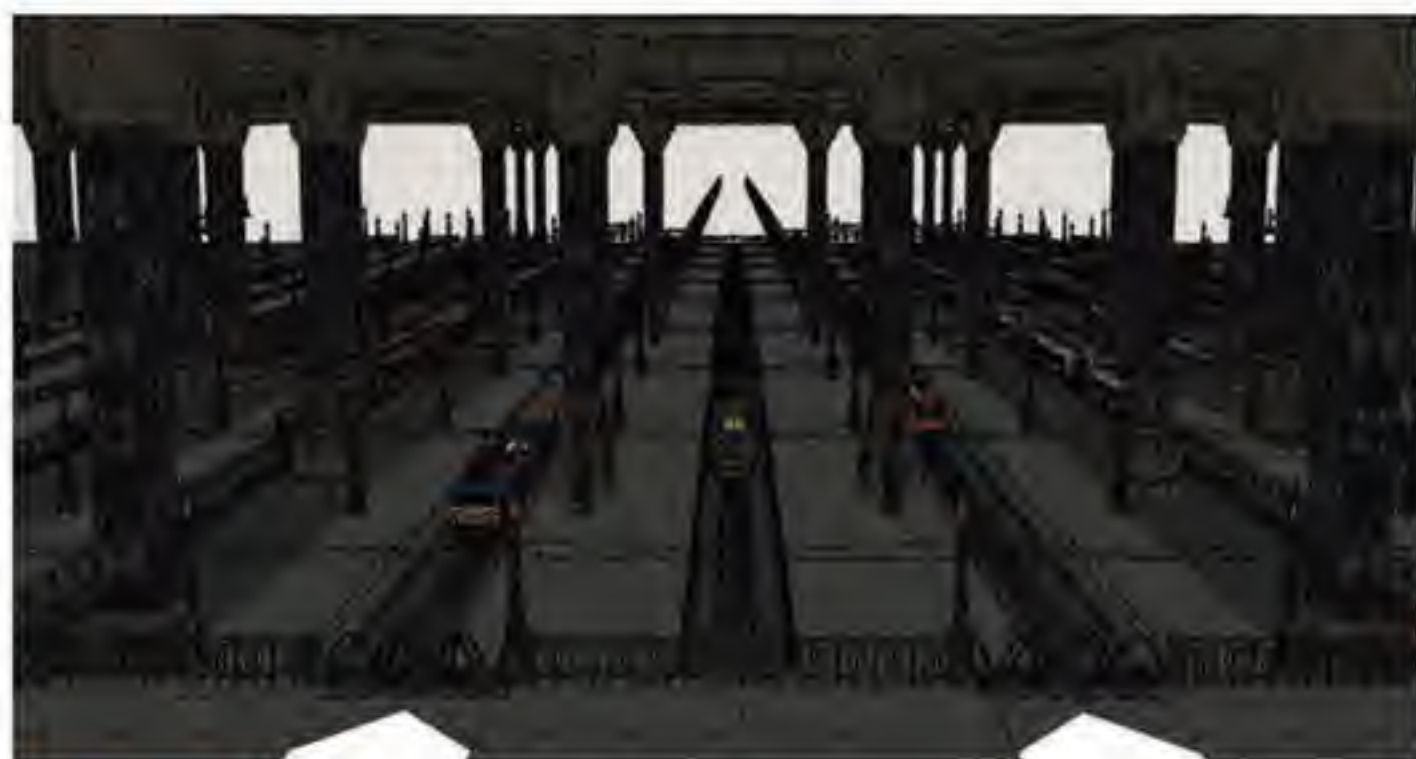


東京駅・北ドーム改札口 [プロダクションデザイン]





東京駅・地下ホーム [プロダクションデザイン]



東京駅・地下ホーム [プロダクションデザイン]

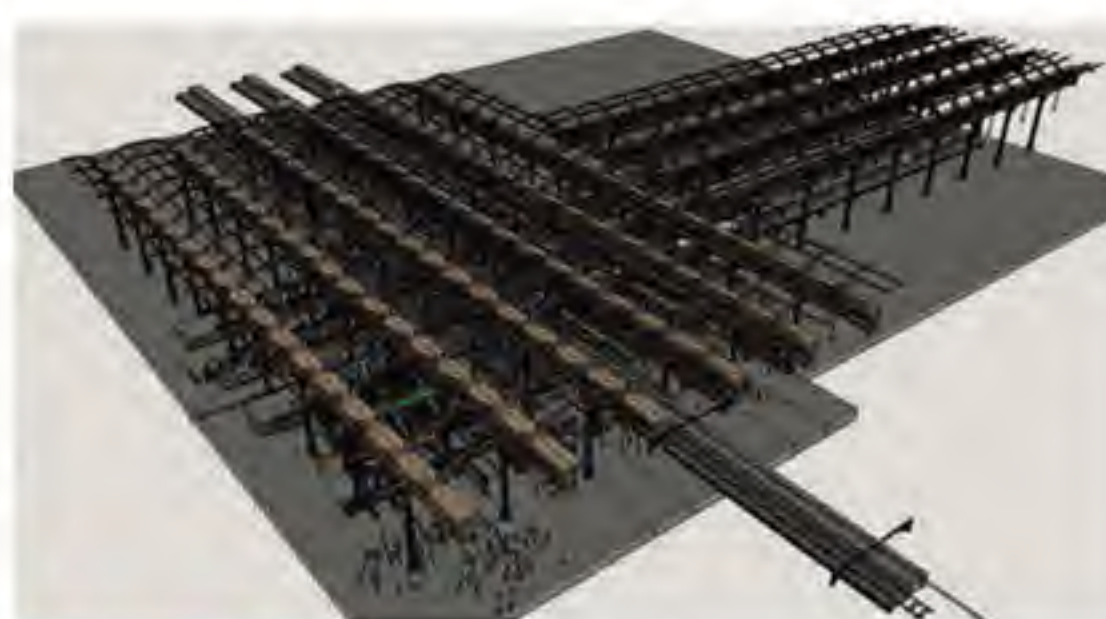


東京駅・地下ホーム [プロダクションデザイン]



東京駅・地下ホーム [プロダクションデザイン]

未来的なイメージで作られた地下ホーム。ここでくんちゃんは黒い新幹線と出会う



東京駅・新幹線ホーム [プロダクションデザイン]



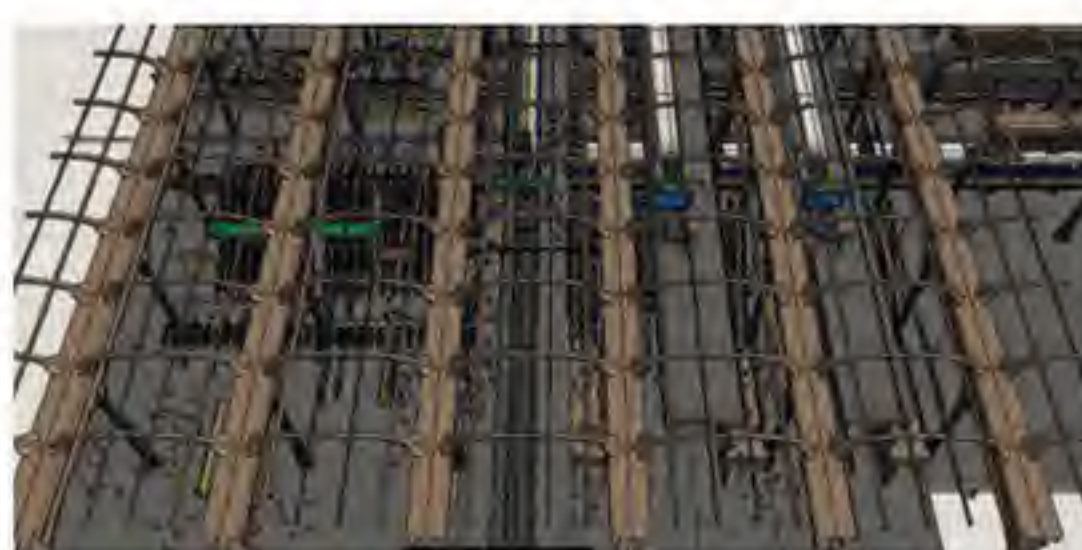
東京駅・新幹線ホーム [プロダクションデザイン]



東京駅・新幹線ホーム [プロダクションデザイン]



東京駅・新幹線ホーム [プロダクションデザイン]



東京駅・新幹線ホーム [プロダクションデザイン]





| S056 | C002,008,013 |

無人駅と大きな木 (8月・深い午後) [美術ボード]

P.138 の下の美術のために描かれた美術ボードだが、光がもっと包み込むような描写になっている。絵としては、当然、美術の方がより細かく描きこまれているが、色のバランスや、色使いそのものに込められた思いなどはむしろ簡潔に描かれているボードの方が明確かもしれない

## 「未来のミライ」美術ボード集③

磯子〜未来の東京駅〜くんちゃんが辿る家族の歴史

くんちゃんが迷い込んだ磯子と未来の東京駅

そして家族が生きてきたたくさんの時間——

心の中に映し出された時を色彩で表現する美術ボードの世界を紹介する



| S056 | C004,006,011,014 |

無人駅の待合室 (8月・深い午後) [美術ボード]





| S058 | C008 |

くんちゃんが迷い込んだ東京駅。3DCGモデルを作成する際の参考に描かれたボード

## 東京駅・在来線ホーム(夕方) [美術ボード]



| S056 | C003 |

## 東京駅・銀の鈴 [美術ボード]



| S057 | C003 |

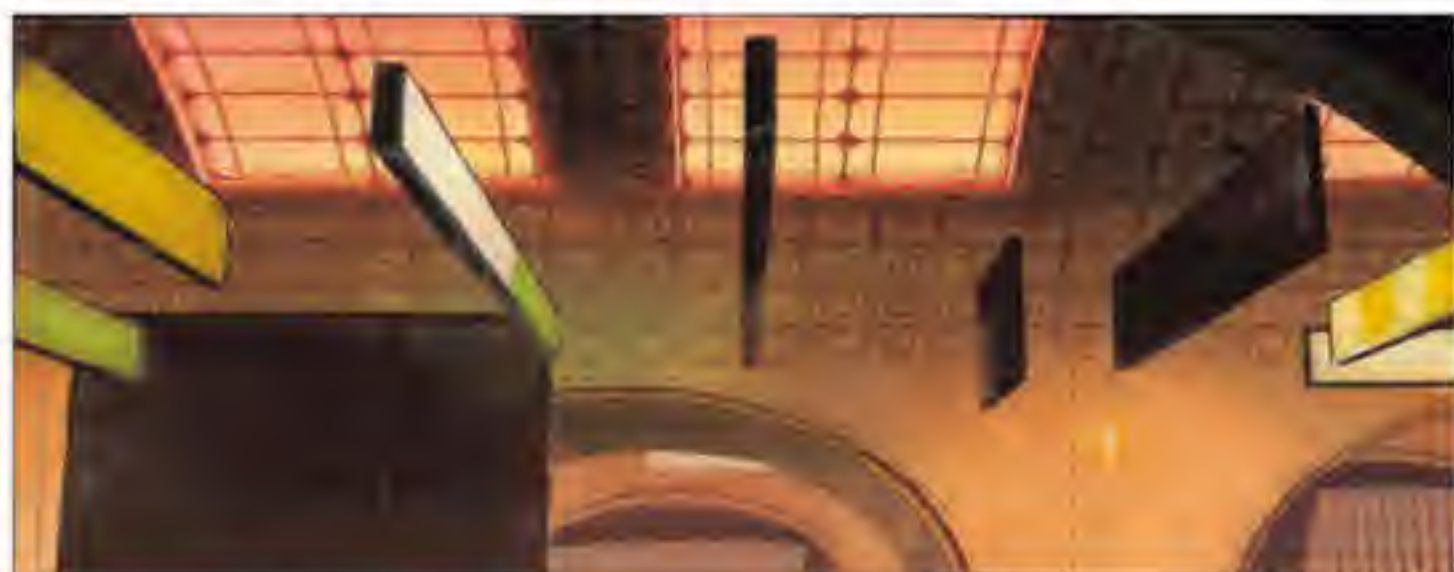
## 車窓から見た光景 [美術ボード]



| S056 | C004 |

## 東京駅・構内 [美術ボード]

(上) くんちゃんが飛び乗った列車の車窓に広がる光景  
(左、下) くんちゃんが迷い込んだ東京駅。ここではその不思議な空間を時間経過に従って描いている



| S056 | C004\_2 |

## 東京駅・構内(黄昏) [美術ボード]



| S060 | C004 |

## 東京駅・構内(深い午後) [美術ボード]





| S063 | C015 |

### 山奥の公園 [美術ボード]

最後にミライちゃんと家族の過去を垣間見るシーンは、背景の色がそれぞれのキャラクターをも表現している。これは母親と別れるゆっこの気持ちを表す色で描かれた山奥の公園のボード



| S061 | C004 |

### 東京駅・北ドーム(日没後) [美術ボード]

これもプロダクションデザインを基に、3DCGモデルの配色参考用に描かれたボード



| S062 | C003 |

### 東京駅・地下ホーム [美術ボード]



| S061 | C006 |

### お忘れ物承り所 [美術ボード]



| S062 | C006, 009 |

### 東京駅・地下ホーム [美術ボード]



| S062 | C006, 009 |

### 東京駅・地下ホーム [美術ボード]





| S063 | C010 |

**宮川小学校(夕方)** [美術ボード]

おとうさんが一所懸命自転車の練習をするシーンのボード。小学校の校舎を包み込む光が印象的なボード



| S063 | C010 |

**田園風景** [美術ボード]

| S063 | C017 |

**横須賀本港** [美術ボード]

青年時代のひいじいじが沈没した輸送船の残骸の間で彷徨う場面のボード。暗い色調は戦争の暗い状況とひいじいじの無念さを表しているのだろう



| S063 | C021 |

**上田市(1946年)** [美術ボード]

上空から見下ろした池田醫院周辺。手前にツバメの姿が見える。アンバー系の色調が、夕暮れ時という時間帯と共に、過ぎ去った時の長さをも感じさせる



| S063 | C023,C025 |

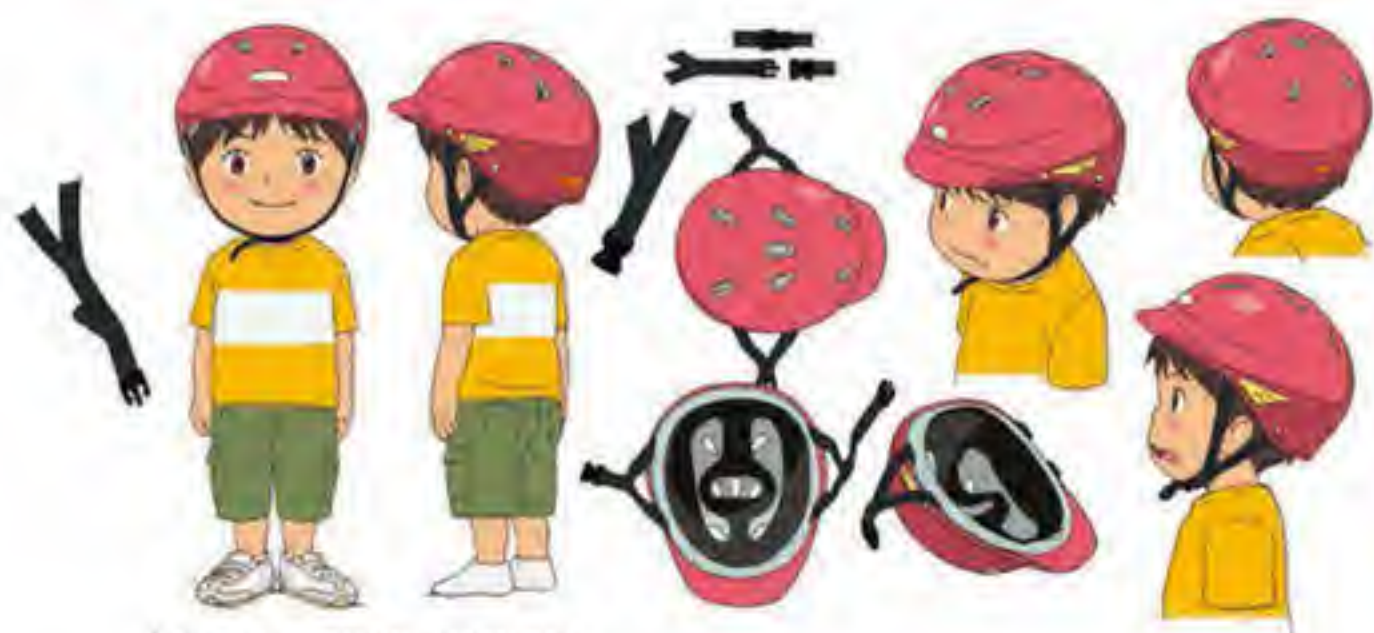
**池田醫院(1946年)** [美術ボード]

青年時代のひいじいじとひいばあばが駆けっこをするシーンのボード。ここでも地面を照らす夕陽の光が二人の心情を表している



アニメーションのキャラクターに命を吹き込む色彩設計  
シンプルでありながら豊かなその表現力を見てみよう

## 「未来のミライ」色彩設計



くんちゃん練習着／日焼け肌



くんちゃん帽子とゴーグル



くんちゃん犬姿



くんちゃん全身

色彩設定  
くんちゃん



おとうさん表情



色彩設定  
おとうさん



おとうさん私服とエプロン姿







色彩設定  
ミライちゃん



ミライちゃん表情



ミライちゃん全身



色彩設定  
おかあさん



おかあさんスーツと私服姿



おかあさん表情

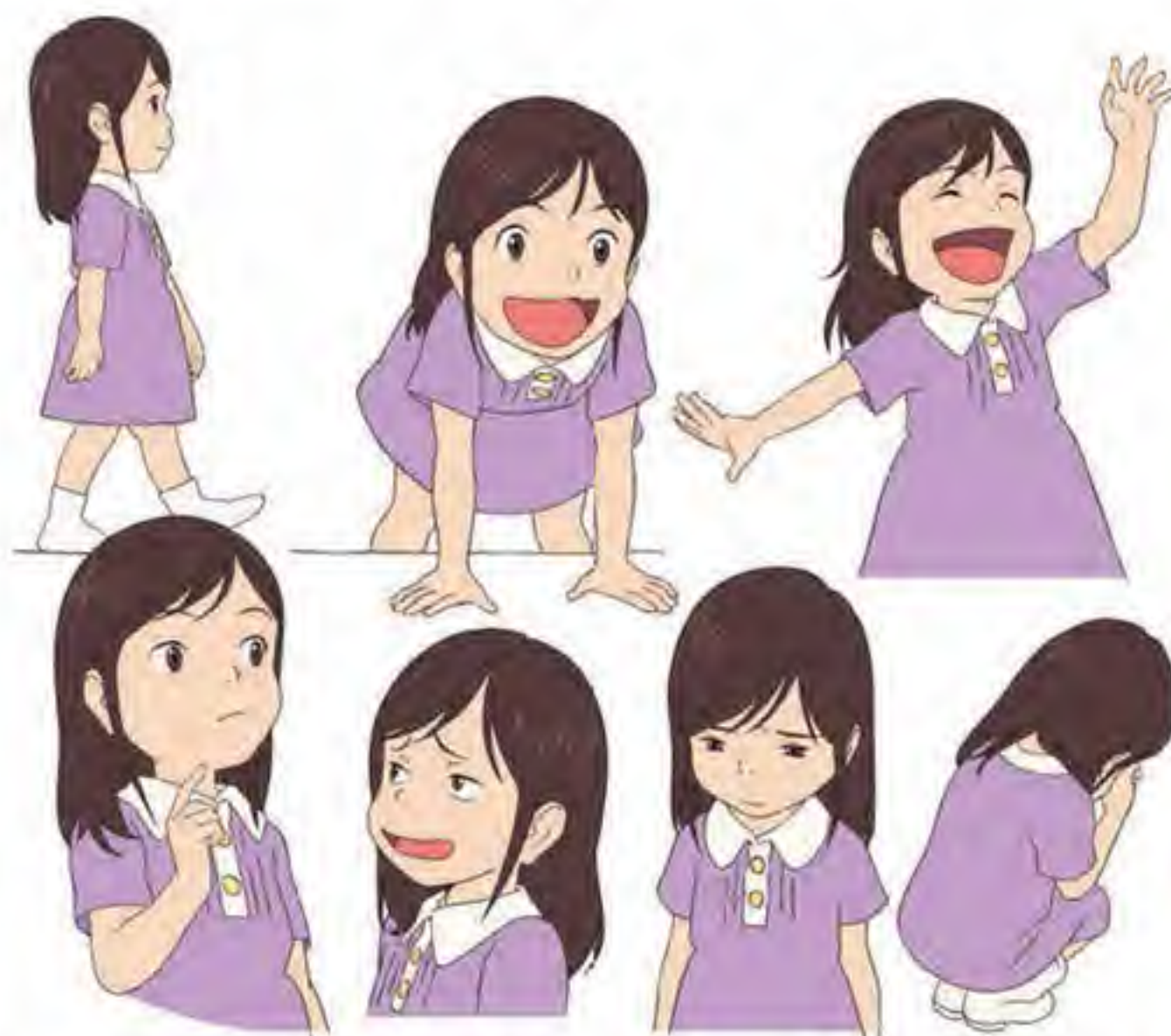








色彩設定  
少女(おかあさん)



色彩設定  
ひいじいじ



色彩設定  
ひいばあば



## 色彩設計の作業工程を見る

キャラクターの色彩設計は1カットごとに背景とのバランスを確認しながら行われる。  
そうして作られた色彩が画面にどのような効果を与えるか、代表的なカットを使って紹介しよう



| S035 | C001、C004 |

カット4の後ろ姿のミライちゃんの色がノーマル色のもの。明らかにキャラクターが浮いている



| S035 | C001、C004 |

上のキャラクターに彩度や色相などを調整するフィルターを被せた画像。奥の未来ちゃんには夕陽を浴びた効果も加えられている



| S058 | C011 |

くんちゃんの色がノーマル色のもの。背後の人物と比べると、くんちゃんと背景がいかにバランスが悪いかわかる



| S058 | C011 |

背景に合わせてくんちゃんの色を調整した画像



| S062 | C035 |



| S062 | C035 |

ハイライト、影、髪の毛、帽子の裏側など、各所に調整を加えた画像。劇場作品ならではの細かな調整が行われている



「未来のミライ」には従来のアニメーションでは難しかった映像表現を実現させるために様々なCG技術が用いられている。それらには全て、くんちゃんを不思議な世界へ誘うとともに、作品を観ている我々をも、さらに深く物語の中へと引き込ませる仕掛けが詰まっている。ここではその一部を紹介していく。

# 「未来のミライ」 CGワークス

## カメラワーク～ワンショットの表現—S001C001

空から磯子の町並みへと視点を移動させ、そのままくんちゃんの家へと近づいてゆく——導入部のこのシーンでは、位置を固定したままカメラを縦に降る「縦PAN」とカメラを対象に近づける「トラックアップ」の2つのカメラワークが組み合わされている。そのため、まずCG側で先行してカメラワークのテスト（移動速度や画角の変化を確かめる）を行い、動きがOKになったところでCG側で作った背景原図を提出して、作画用のレイアウトを起こすという手順で作業が進められる。

実際の撮影作業は、完成した美術をCG側で作った3Dモデルに貼り込むカメラマッピングによって行われるが、この時、あまり大きな回り込みはできない。背景で描かれていない部分が見えてきてしまうためである。

このシーンのカメラワークについてCGディレクターの堀部氏は「最小限のカメラの回り込み幅を探りながら、なおかつ空撮的な気持ちよさを両立させるのに苦労しました」と述べている。

### カメラワークのテストを行い、原図を起こす

左は線画を使ったカメラワークのテストを基に起こされた美術用のレイアウト。最初、空からくんちゃんの家（正確には、まだ改修前なので、元の家）がある一画までは画面上を視点が移動するPANダウンのカメラワークが用いられており、建物の形や相対的な位置も変化しない（2Dのカメラワーク）。

カメラがくんちゃんの家がある一画を捉えた後は、カメラが対象へ近づいてゆくトラックアップを想定したカメラワークへと移行する。この場合、カメラの移動に建物の相対的な位置関係や、見える面が変化してゆくことになる。そうした動きを実現するため、背景を3Dに切り替える。このタイミングとどれくらいカメラを移動させるかは、テストを通して最もアニメーション的に違和感の無いパラメーターを模索しながら決められる。そうしてカメラワークを決めた上で、最終的な画像が作られるのである。



S001C001、磯子の全体図





PAN ダウン



カメラ、回り込みながらズームアップ

さらに回り込み、ズームアップ

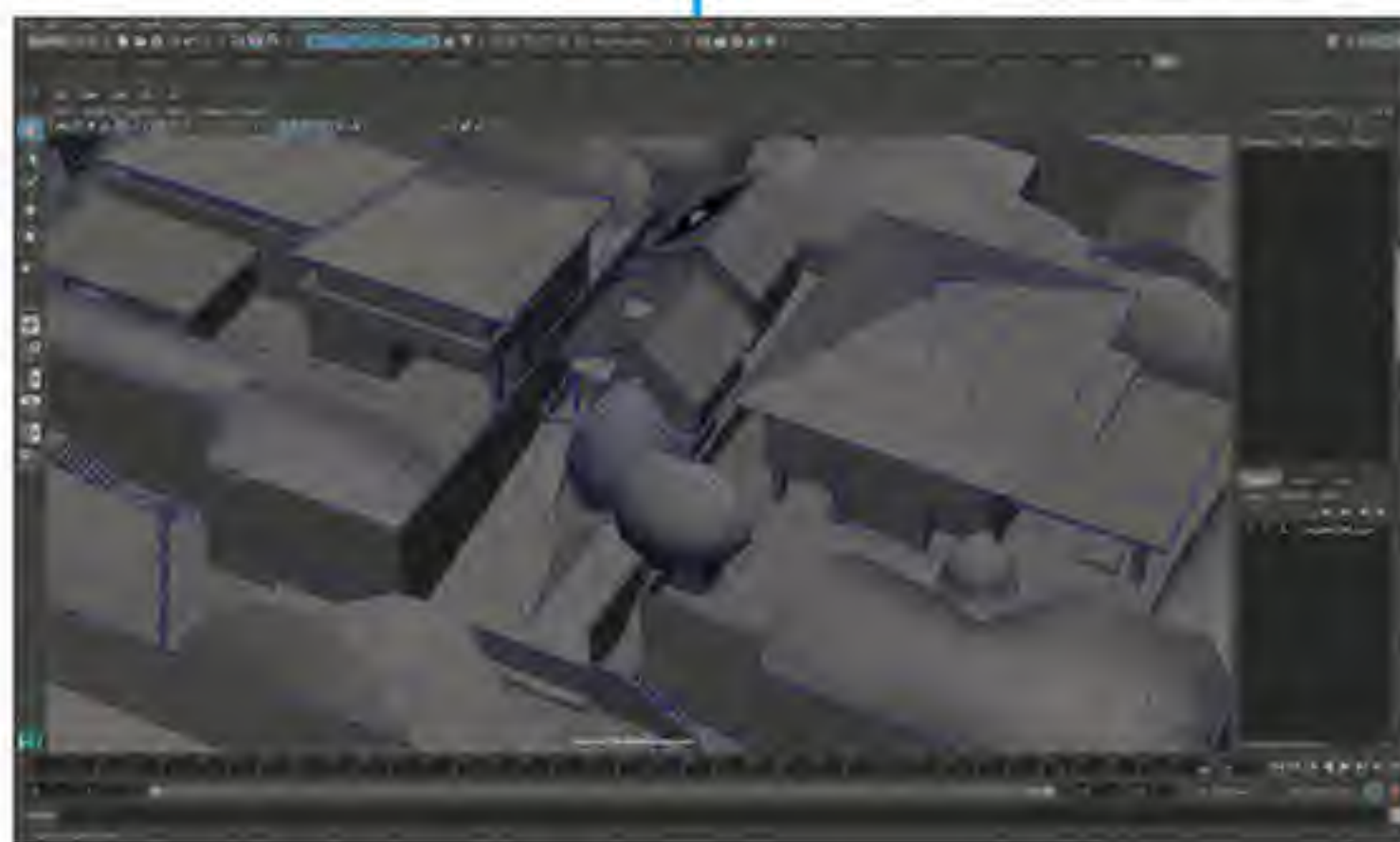


S001C001 の最終フレーム・レイアウト



S001C001 の最終フレーム

2Dに3Dのモデルをはめ込んだ背景。  
背景スタッフが描いた素材を貼り込んだ  
モデルは周りとも全く違和感がなく、ま  
さに「一枚の背景」に見える



S001C001 の最終フレーム 3DCG 作業画面



## カメラワーク回り込み①～異世界への旅立ち-S014C004

このシーンも、まず3DCGでラフな背景のモデルを作成、さらにアタリとなるキャラクターもCGで作って、カメラが回り込む動き（速度や角度）やキャラクターが歩くタイミングなどをテストしている。こうしてカメラワークや歩きのタイミングが決まると、美術チームへ背景原図を提出、併せて人物の作画のためのガイドも作られる。以下の作業は基本的にS001と同じで、美術が上がったら、3Dモデルにカメラマップで貼り付け、カメラワークを付ける。そして動画（セル）をレンダリングした3D背景に合成して、映像として完成させる。



S014C004、ダイニングの窓に廃墟の庭が映っている



S014C004 原図① 黄色の窓枠部分は Book



S014C004 原図② 同じく黄色は窓枠部分



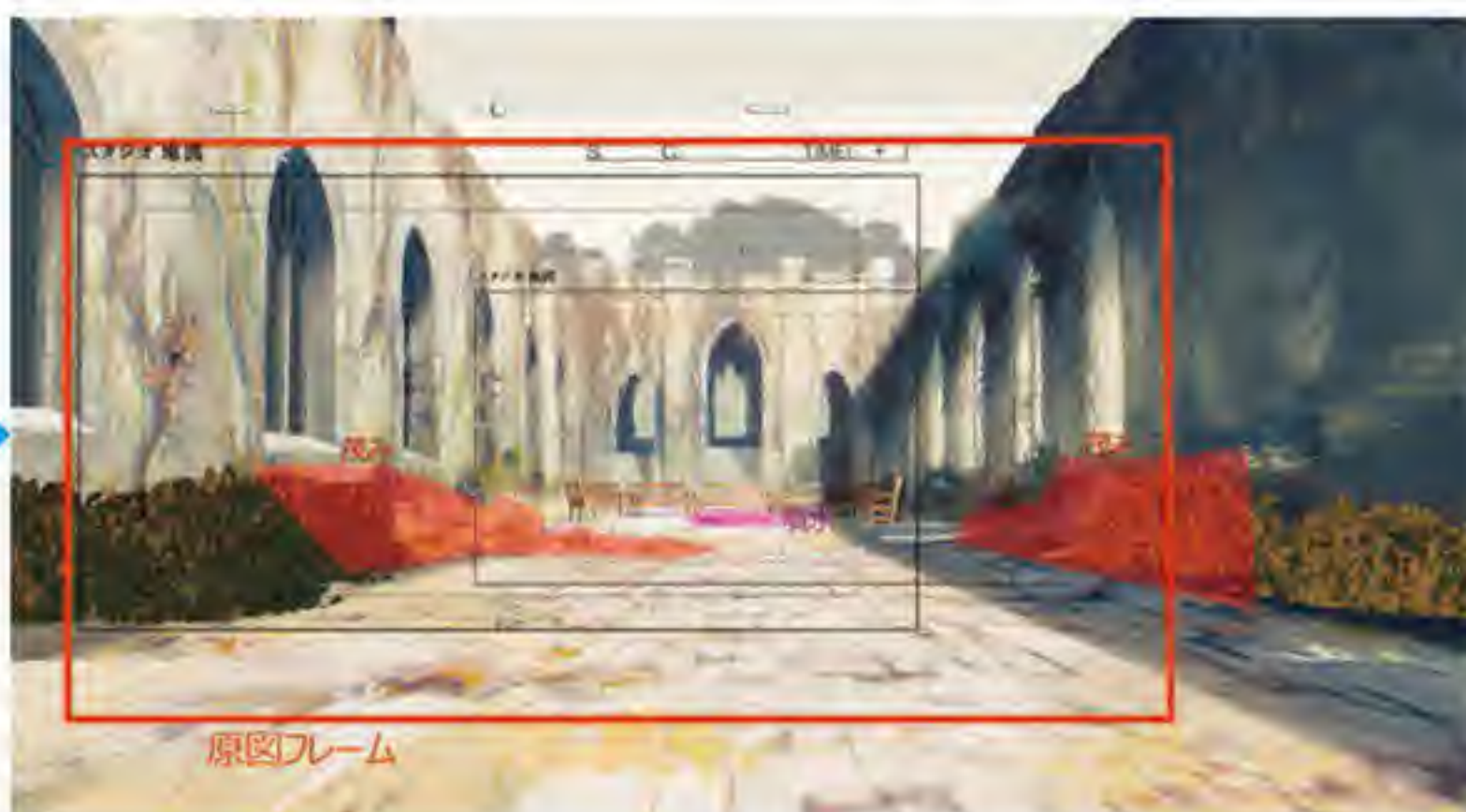
S014C004 原図③ カメラに伴って樹の木の位置も変わる

### 回り込むカメラの移動



S014C004 原図④。これは美術ボードを使って作成されている。赤線のフレームは実際にカメラが捉える部分で、P.009で紹介した背景と比べると、手前に草のBookが置かれていないことが分かる

### 回り込むカメラの移動

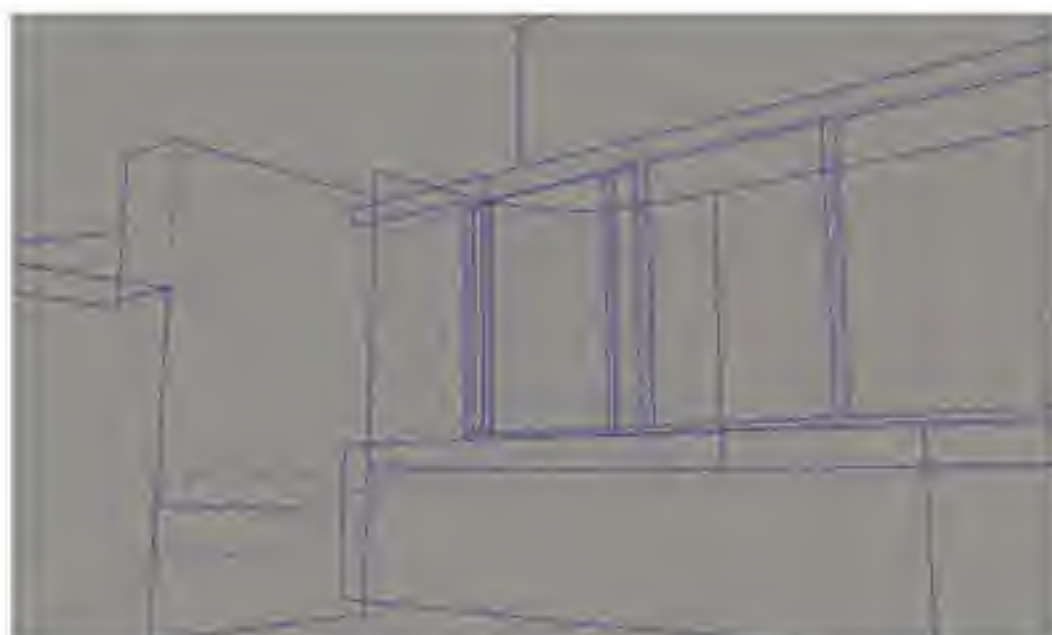
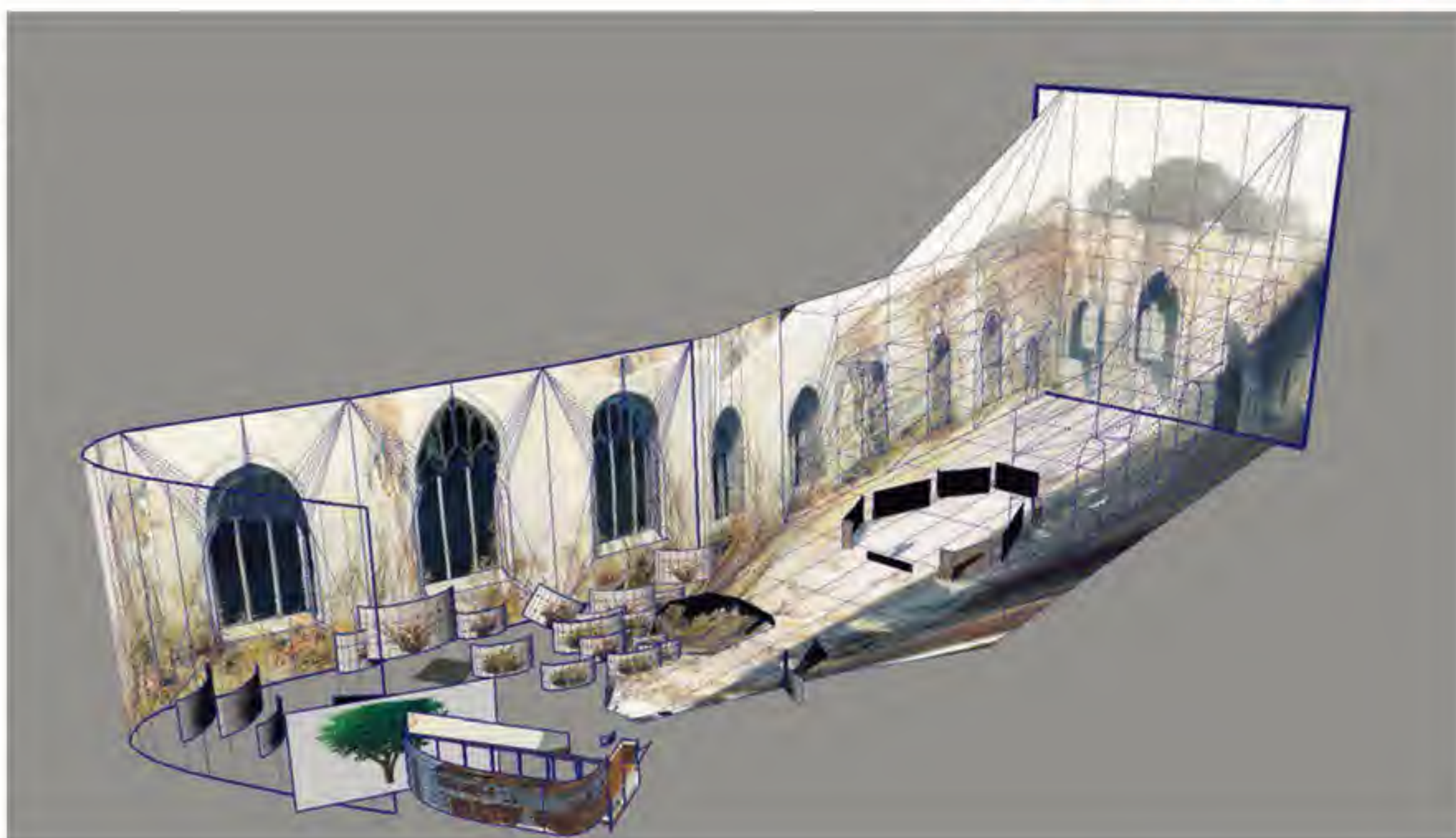


原図⑤。これも美術ボードを使って作成されている。カメラはこの廃墟の庭まで回り込んだ後、ゆっくり奥へと移動していく。ベンチや両脇の茂みがBookの指定になっているのはそのため



## カメラワークの作成—3Dモデルの変形

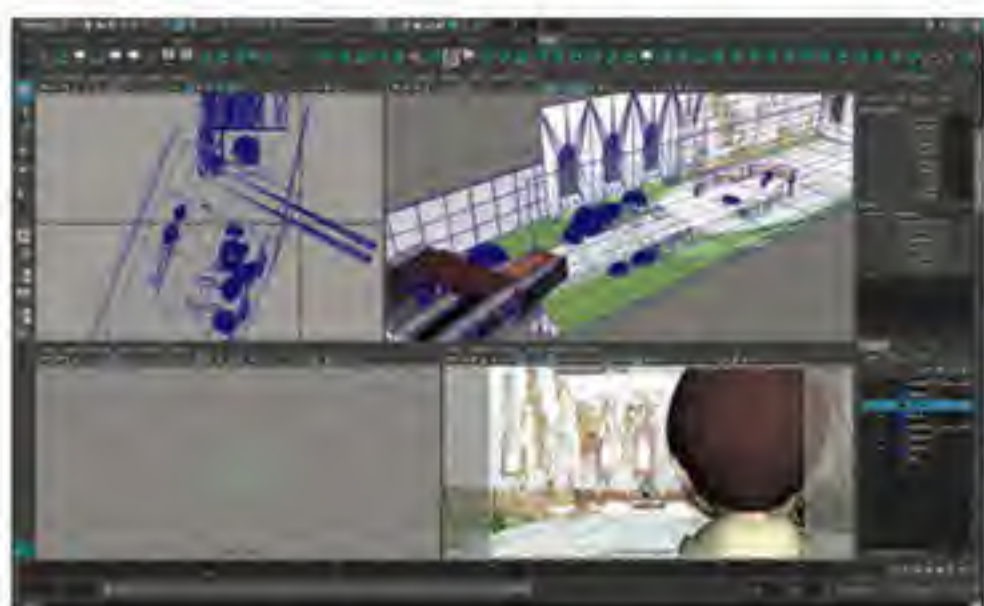
背景を貼り込んで作られた3Dモデル。こうして見ると、回り込みという、ここで用いられているカメラワークに特化したモデルであることが分かる。同時に、この方法は2D背景の質感を最も活かすものでもあるのだ



モデリングの一例。ダイニング部分のワイヤーフレーム（上）と、背景を貼り込んだ3Dモデル（下）



上はこの場面のワイヤーフレーム画像。フルに3Dでモデリングする場合は、このワイヤーフレームを基に立体のモデルを作るのだが、ここでは書割りの板に背景を貼り込む3Dモデルが用いられているため、上のワイヤーフレームにそのまま背景素材が貼り込まれる



カメラワーク・テスト時の作業画面。こうした簡単なモデルでまずカメラワークと移動のタイミングが決められる



このカットは回り込みの他にくんちゃんが入ったゆっこに近づいてゆく移動も加わるため、背景の一部をBookとして密着マルチ的に動かしたり。またマルチプレーン的な効果表現するために用いたりしている。上はそのための作業画面





## カメラワーク回り込み②～温室ドームへS025002

くんちゃんの家の中庭から、熱帯の植物が生い茂る温室ドームへ——第二の冒険へと旅立つシーンでもCGを使った回り込みのカメラワークが用いられている。ここも基本的にはS014C004と同じように、回り込みのカメラワークが中心となっているが、ただ、最後に頭上のドームへと視線が移動する縦方向のPANがあるため、背景も横長と縦長が組み合わされて使われている。

ただし、縦にカメラが移動するところも、立体的なクレーンアップではなく、2D的な縦PANに密着引きが少し加えられるだけなので、完全な3Dモデルを作り込むのではなく、ほぼ書割りの板に美術を貼り込むS014C004と同じ手法が用いられている。また、くんちゃんの周りを舞う蝶も3DCGアニメーションでい作成されている。



S025C002、くんちゃんが見上げた温室のドーム

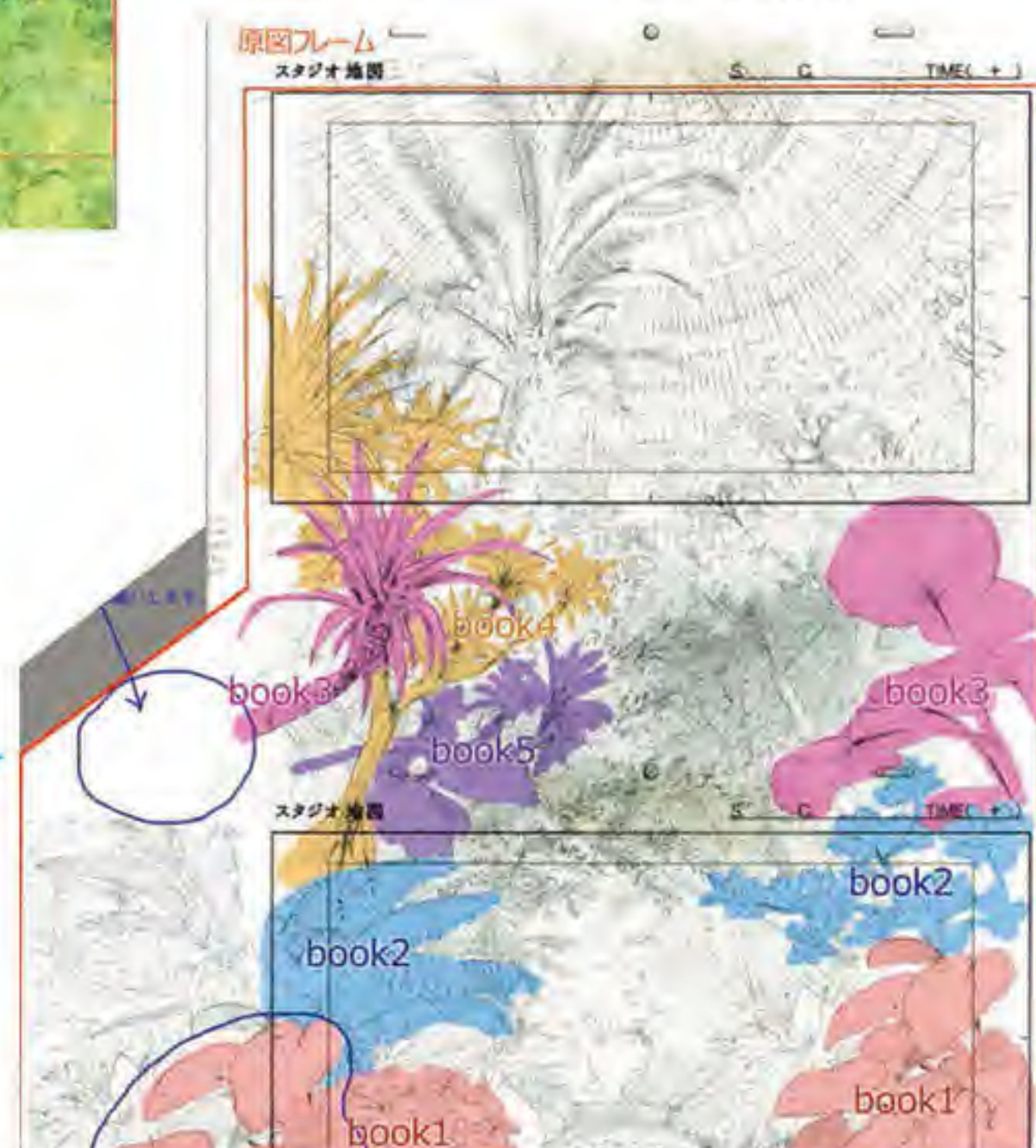


密着引きの効果をとりいれるため手前の植物がBook指定されている

ぐるりと回り込むくんちゃんの視線に合わせてレイアウトが作られ、それを基に背景が描かれる



回り込みのカメラ移動はくんちゃんの周りに書割りの板を立体的に配置し、そこに背景素材を貼り込むことによって作成される。右はレイアウトにカメラ移動のフレームを描き込んだもの



最後、くんちゃんの視線がPANアップ、最終画面に至る



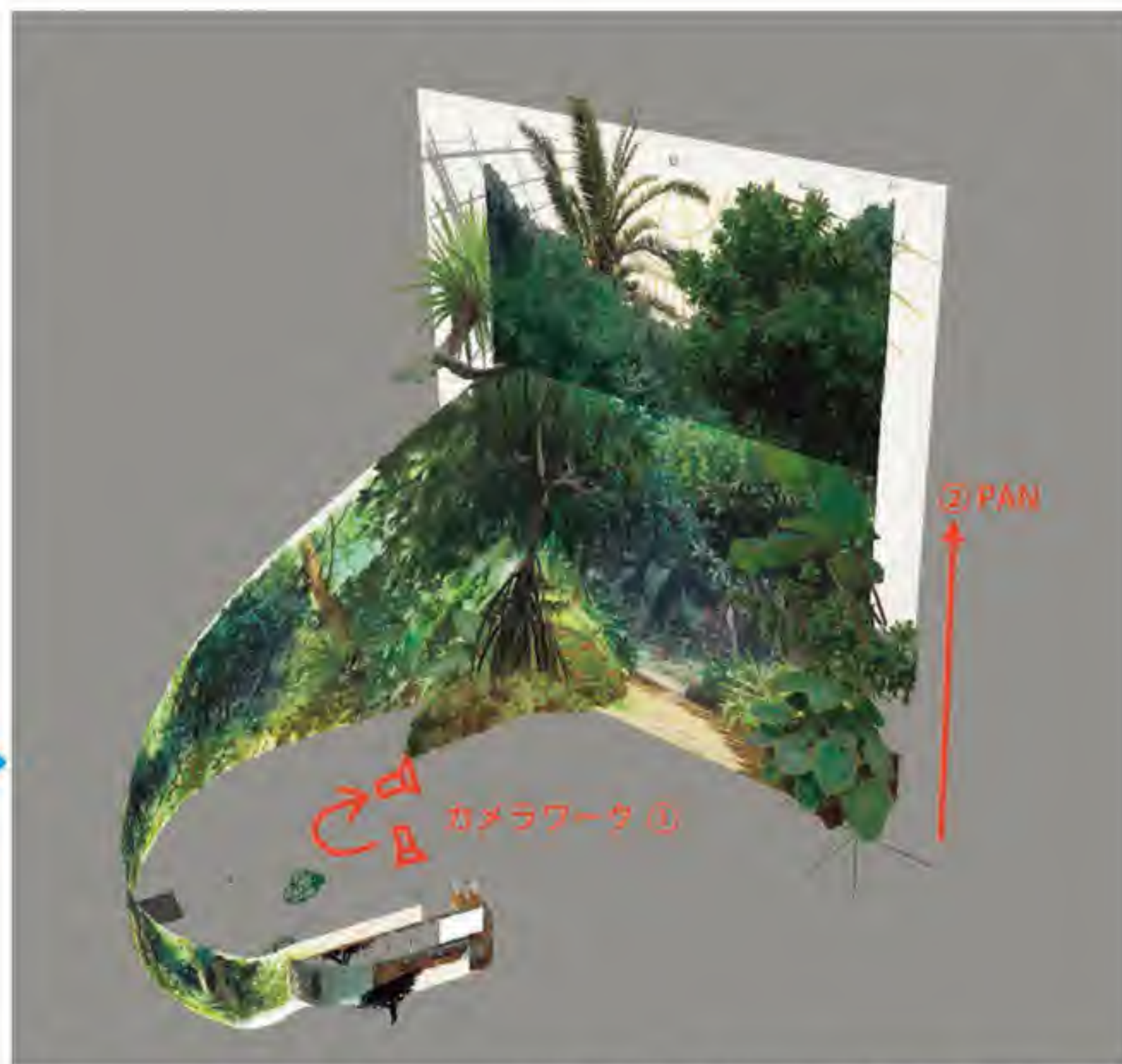


MAYA (3Dソフト)で背景を貼り込む書き割り板のフレームワークを作成する

### 書き割り板のフレームワークを作成



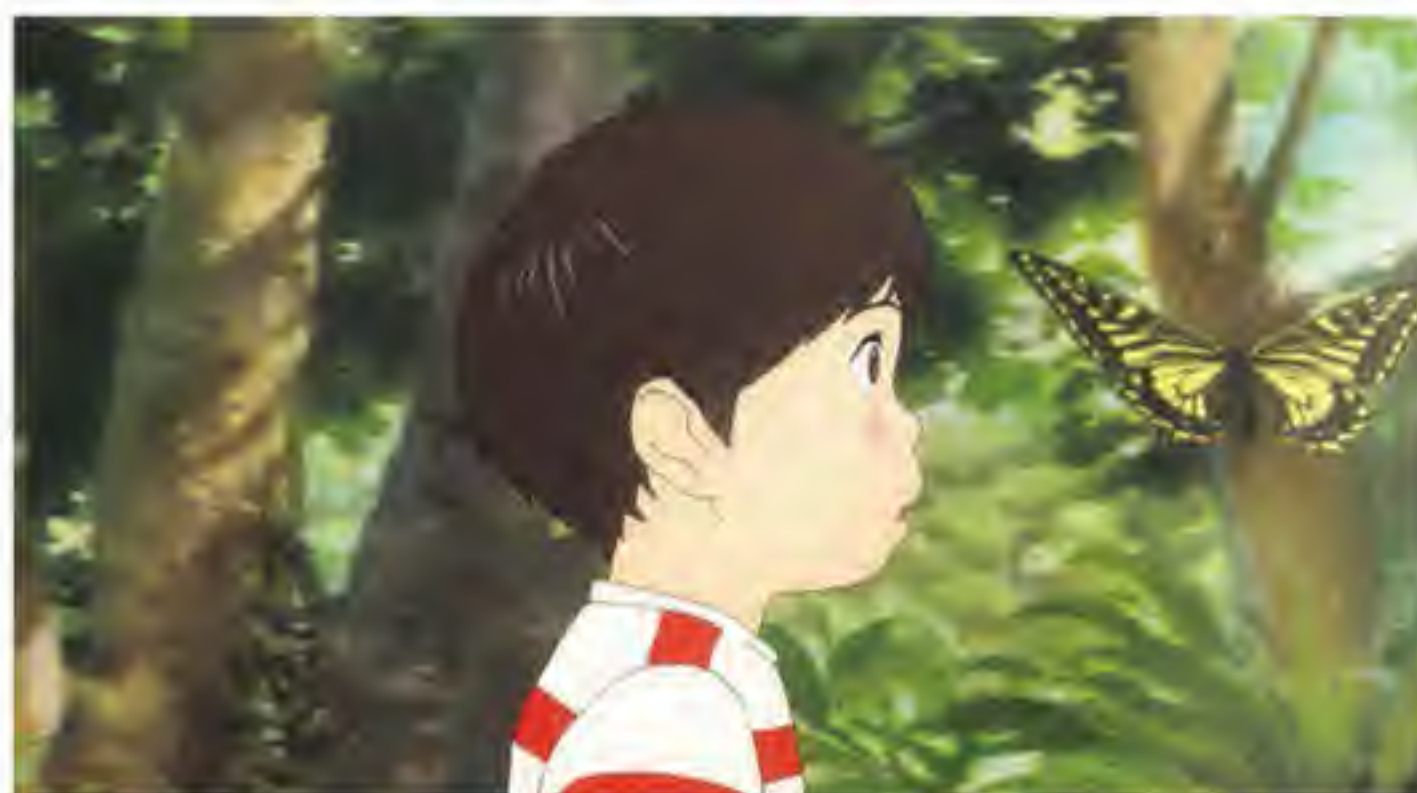
書き割り板に背景を貼り込んだ画像



カメラワークを指定する。右図の赤矢印はカメラの移動。回り込んだ後、PAN アップする設定になっている



上の背景の作業画面。特にCGが用いられているわけではないが、熱帯の森という空間の奥行きを強調するためにBookが多用されており、蝶が背後に回り込んだり、葉の陰から現れたりするためにも、エリアを分割する作業は必要になってくる



くんちゃんの周りを舞う蝶は3Dモデルにテクスチャー素材として作られた羽を貼り付けたものと、塗り分けで羽を表現しているものの2種類がある。一般に、手前側を舞う蝶はテクスチャー、奥の小さな蝶は塗り分けになっている



## カメラワーク回り込み③～水槽の世界へ-S039C002



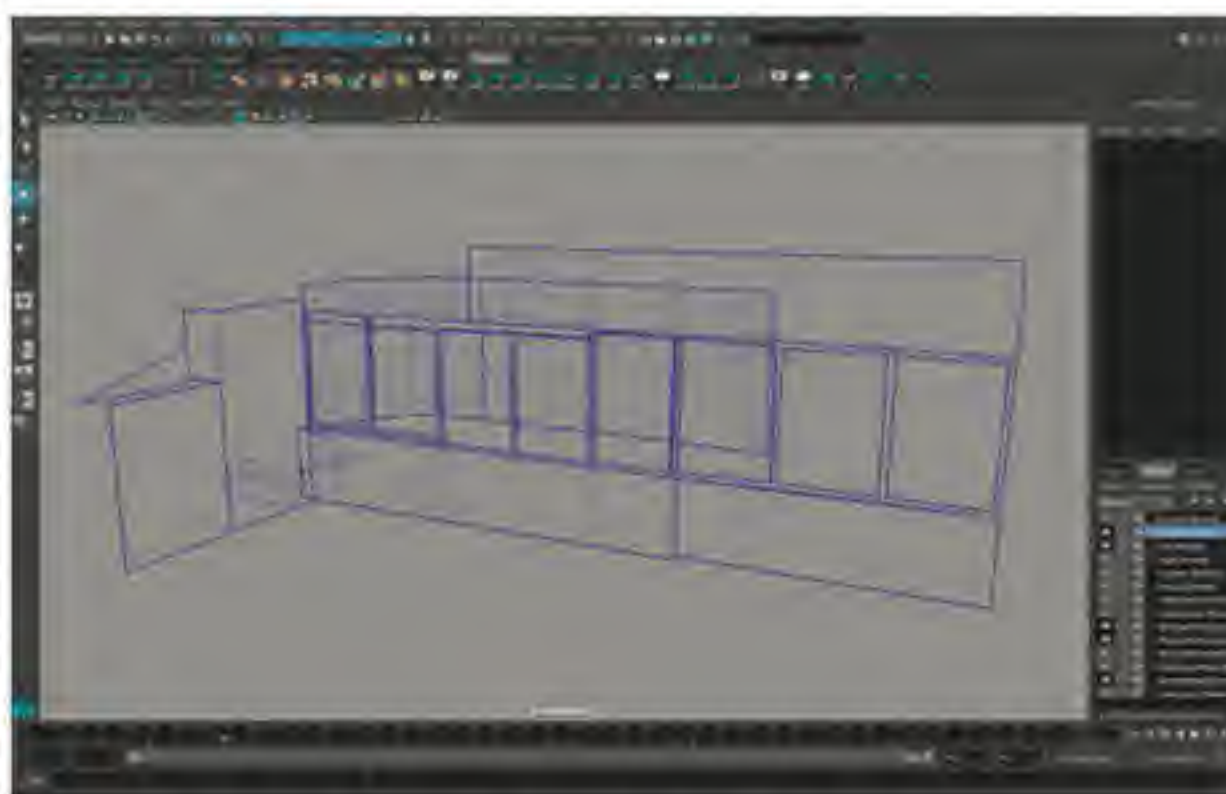
S039C002、目の前の景色を見つめるくんちゃん

中庭から過去や不思議な世界へと旅立つ場面は、基本的にカットを切らないワンショットの移動で構成されている。こうした場面転換は観客にそこで繰り広げられる展開に同時体験的な感覚を抱かせる効果があるものの、少しでも移動のタイミングがおかしくなると、違和感のある展開になってしまうという危険もある。

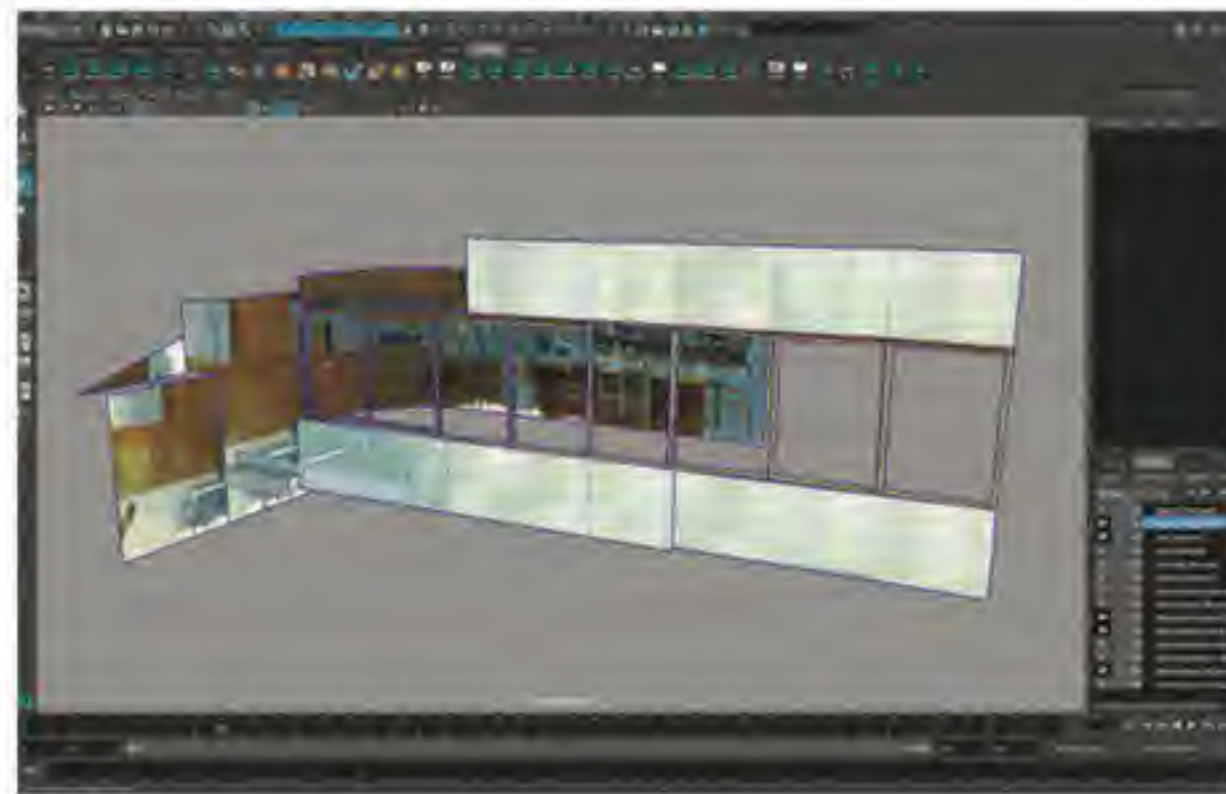
そこで、このシーンも、まずカメラワークのテストを通して回り込みや演技のタイミングを決める作業から始まっている。その上で、くんちゃんが周囲を見回すPANの回り込みや、目の前に泳いだ魚を追う縦PANの2つのカメラワークを決め、その上で、背景やBookを直接コンポジットで密着スライドさせて撮影している。この時、最初の家のところ以外は3Dモデルを用いていない。これは家以外にくんちゃん(カメラ)の近くに物があまり無く、立体的な表現が必要なかったためである。



くんちゃん目から見たダイニング。この部分は回り込みのと共に3D的な動きを見せる



ダイニングの窓と、窓から見える室内部分のワイヤーフレーム。やはり簡単な書割り板で構成されている

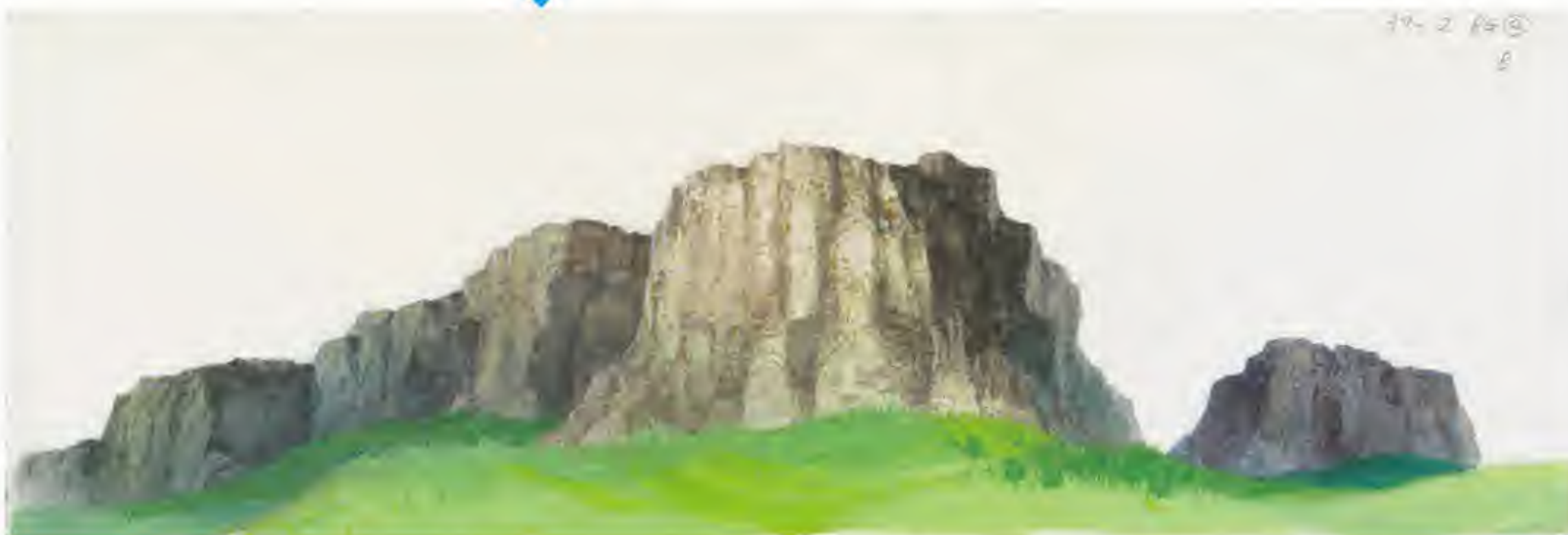


左のワイヤーフレームに背景素材を貼り込んだ3Dモデル





中庭から水槽の庭へとカメラは水平移動する



このカットでは、3D モデルの使用は部分的に止め（具体的には最初のダイニングのところ）、主に2D アニメーションの技術である密着マルチ的な方法で回り込みのカメラワークを制作している。これは一つには、それまでのシーンを作った経験から、想定していたカメラの移動速度では敢えて3D を用いなくても十分効果的な画面とすることが出来るということが分かってきたからでもある



このカットは途中から水槽の中に入って行くという想定になっている。そのため、アフターエフェクトを用いて、水中の揺らぎや水の不透明な効果が画面に加えられている。上はその操作画面

不思議な山岳地帯を回り込んだカメラは最後、水槽の底のような空へ PAN アップする。その直後、くんちゃんを自分を取り囲んだ魚群に連れ去られて 1990 年の上田市へと移動する





## 群れを動かす〜くんちゃんを取り囲む魚群—S039C013



S039C013、大きな渦を巻く魚群のシーン。背景も含めてすべて3DCGによって作成されている

モブ（群衆）はCGの特徴が最も現れるシーンの一つ。ここでは巨大な魚群を作るのにCGを用いている。まず、作業はパーティクルソフトや群衆シミュレーションソフトの機能を使って魚群の形を作るところから始まる。この段階ではまだ群れの動きを作るのが主な目的なので、魚の代わりに単純なボックスが用いられている。その後、群のどこにカメラを置くかを決め、カメラワークをつけ、さらにくんちゃんのアタリ用CGモデルにもラフな動きを付けて、カメラワークを決めてゆく。このカットはくんちゃんが魚群に翻弄される場面でもあるので、カメラ

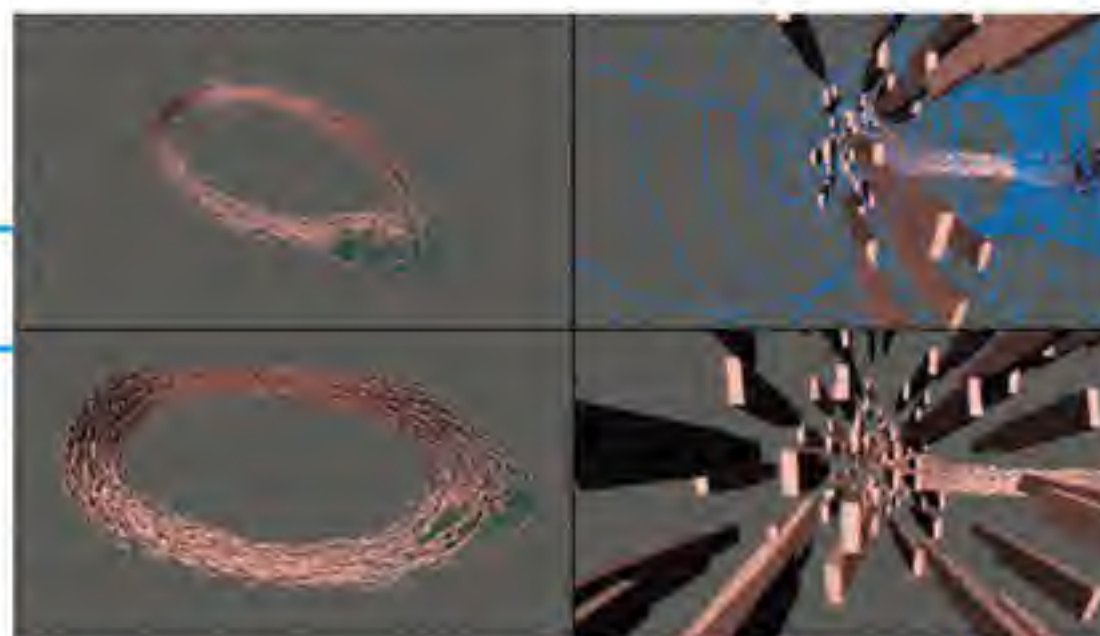
ワークと魚群の動きが決まった段階で、くんちゃんの作画用に連番のガイド（作画参考用にCGモデルの動きを分解したもの）が提出される。

CGは魚の種類を増やしながら最終的なレンダリングを行い、そこにくんちゃんのセル（動画）を合成、コンポジットして完成となる。

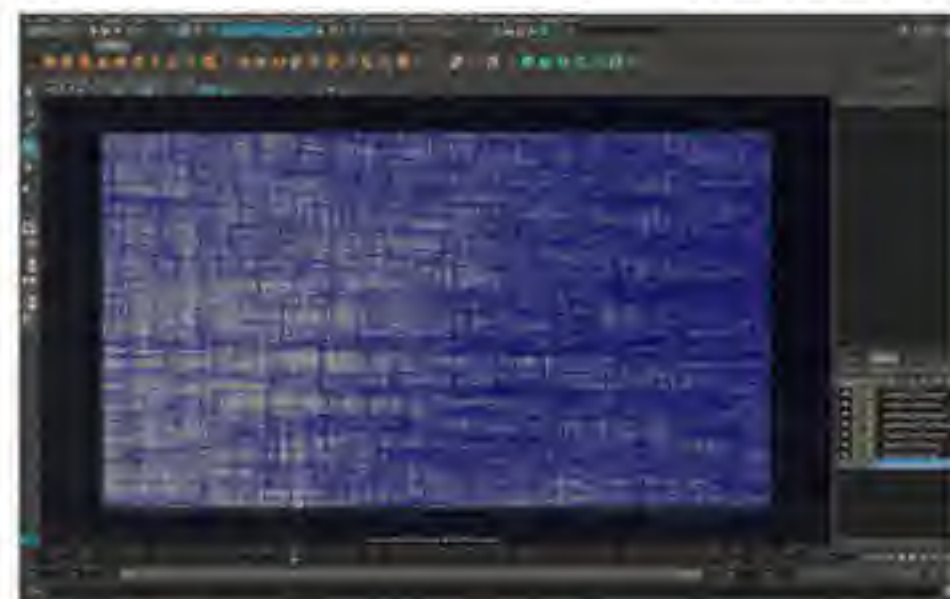
このカットは秒数も長く難しいショットで、さらに魚の数も膨大で、一つのCGファイルでは重たくなるため、いくつかのグループに分けて作業する必要があったともいう。



魚群のシミュレーションテスト（小さな渦）



最初に渦の動きを作るため魚の簡単な3Dモデルを載せる



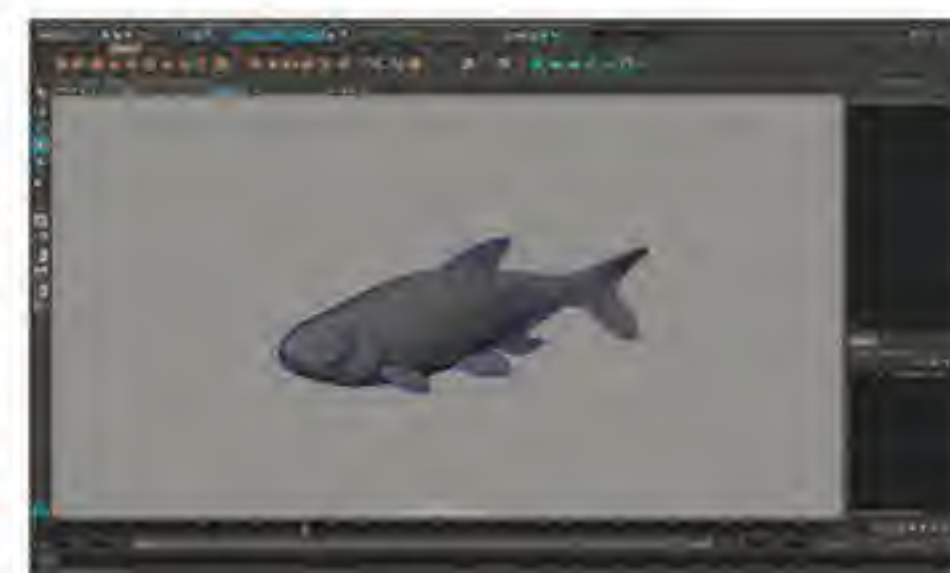
魚の動きを作る。ボックスの一つ一つが魚



魚群シミュレーションテスト。より近づいてきた大きな渦

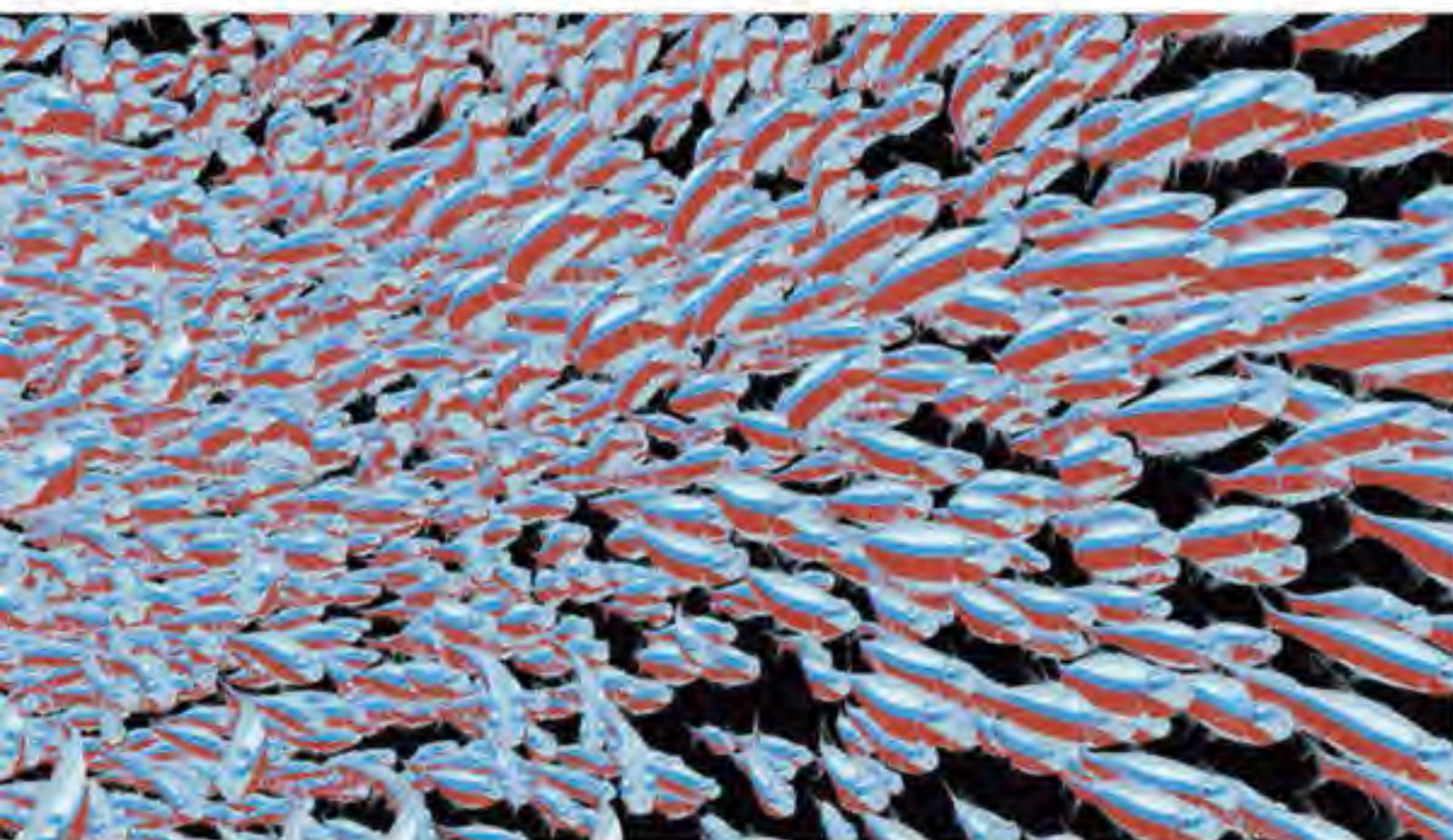


魚群の中にカメラを置いたという想定シミュレーションテスト。これに魚の3Dモデルを乗せたものが次のページ

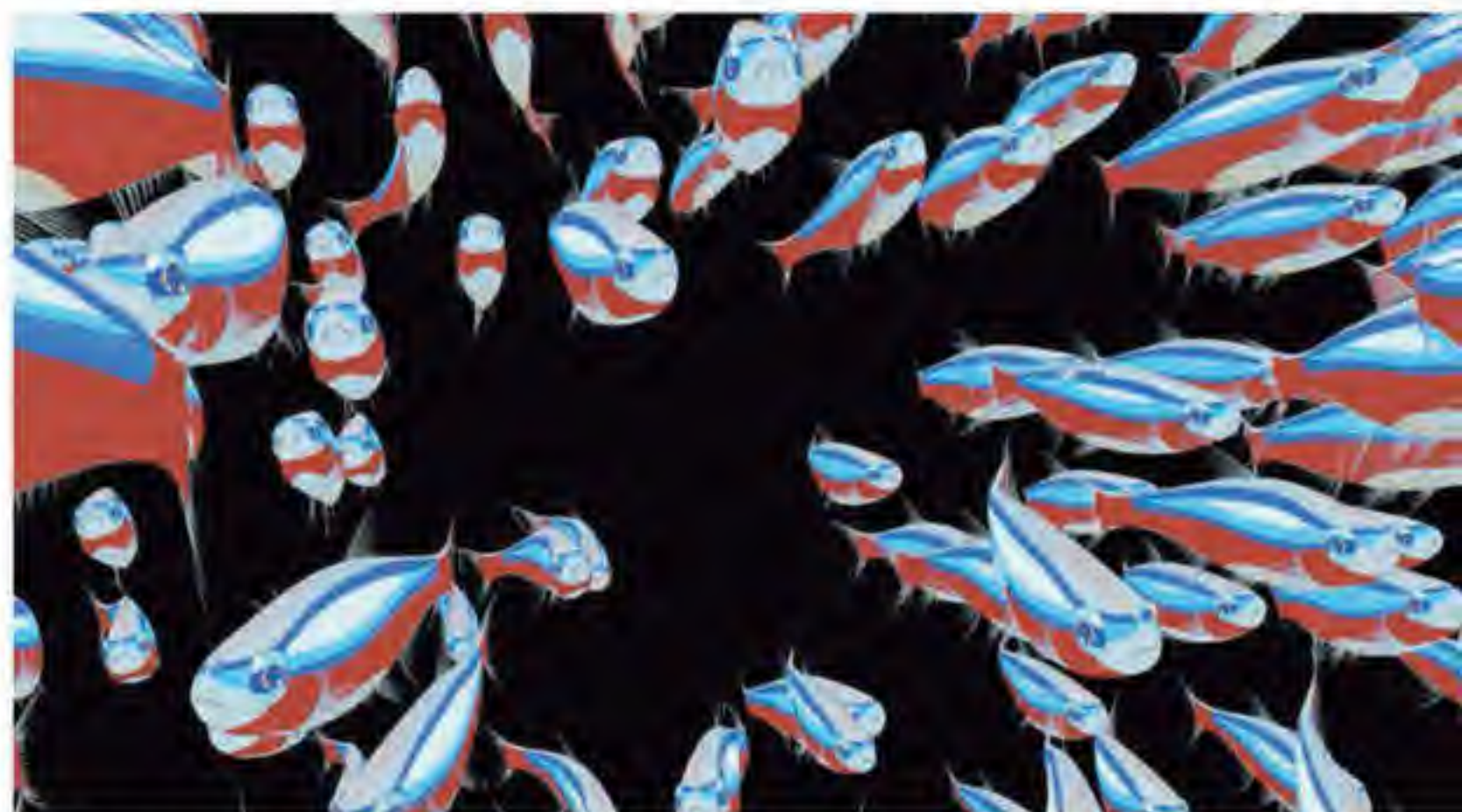


魚（カージナルテトラ）の3Dモデル

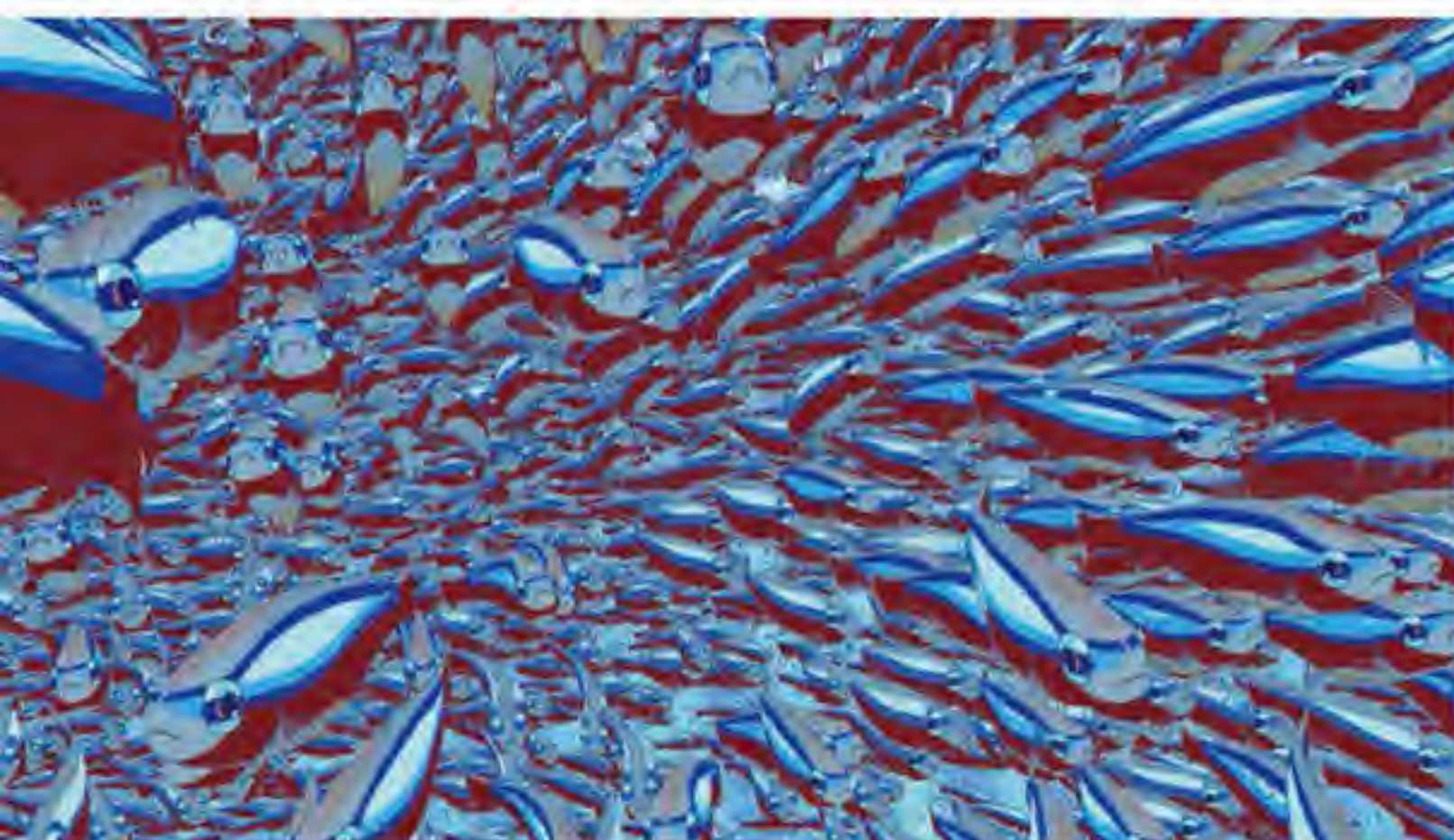




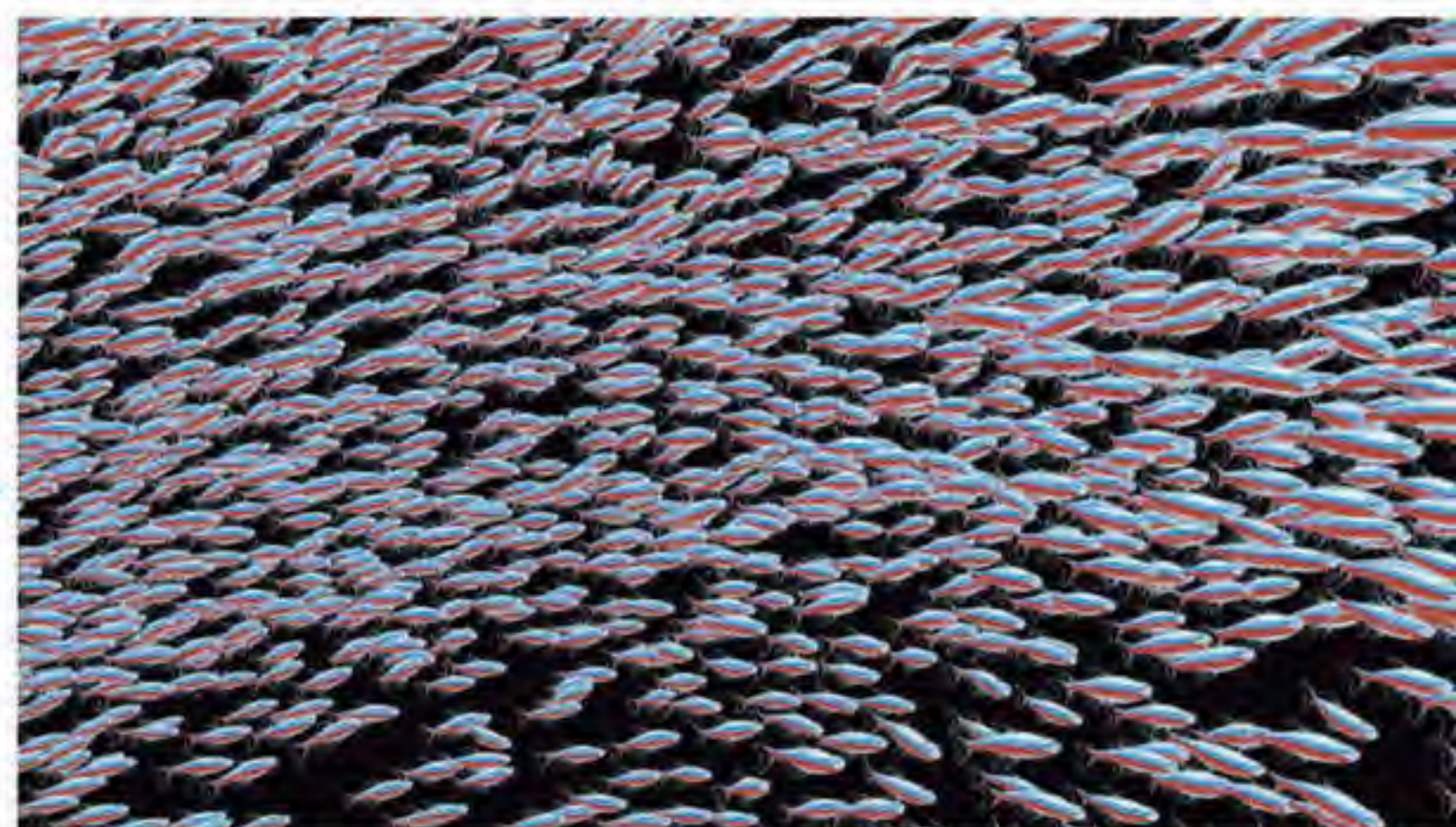
中景の魚群。シミュレーションテストでは、一つ一つのモデルを、特定のパターンにランダムさを加えて動かす。ただし、より自然な動きにするため、特に手前の動きに対しては、オペレーターが手付で動きを加えることもある



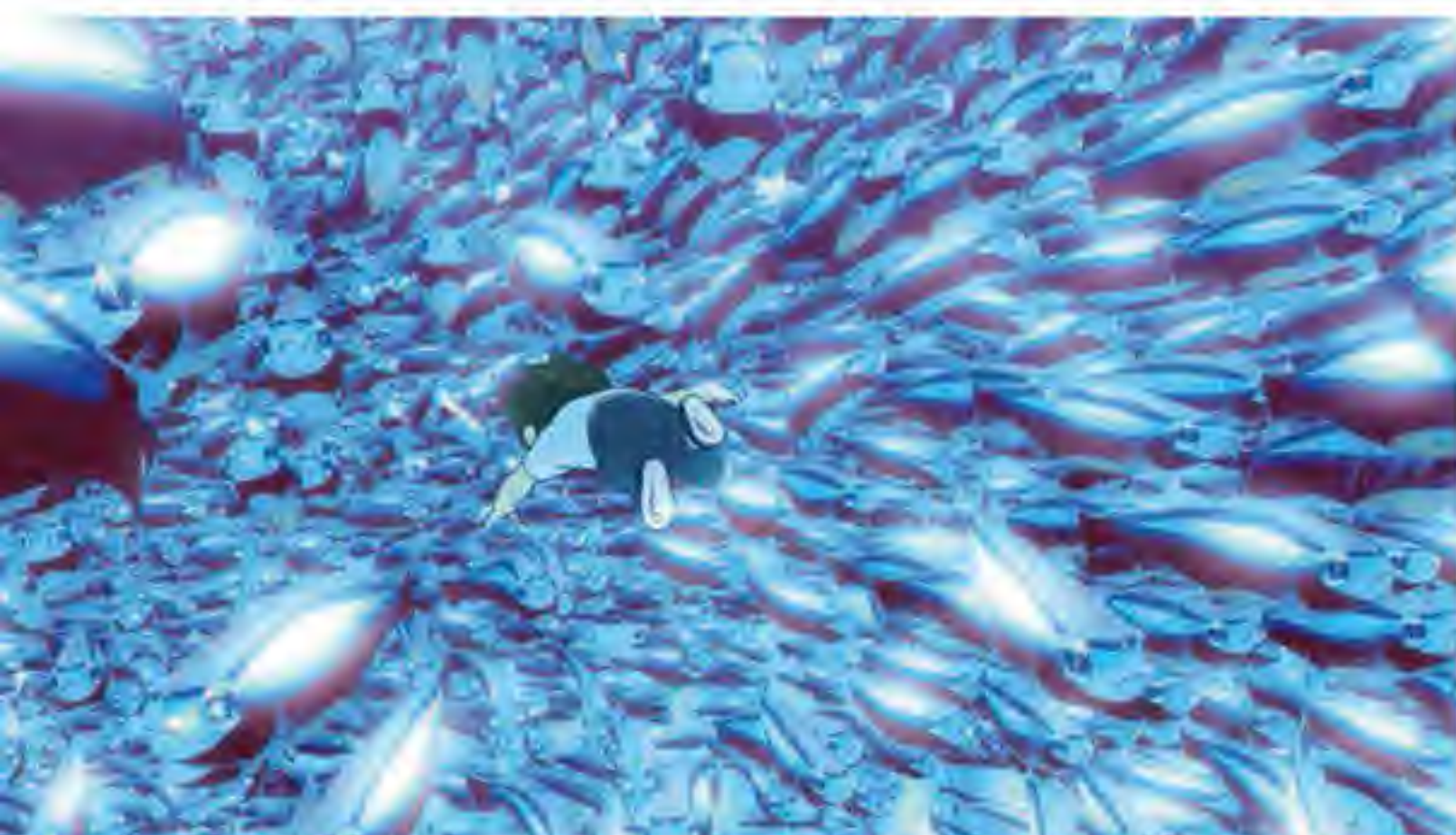
シミュレーションテストの後、色を付けた魚の3Dモデルを配置。この時、データ量が膨大になったため、近景、中景、遠景の3つのグループに分けて作業した。上は近景の魚群



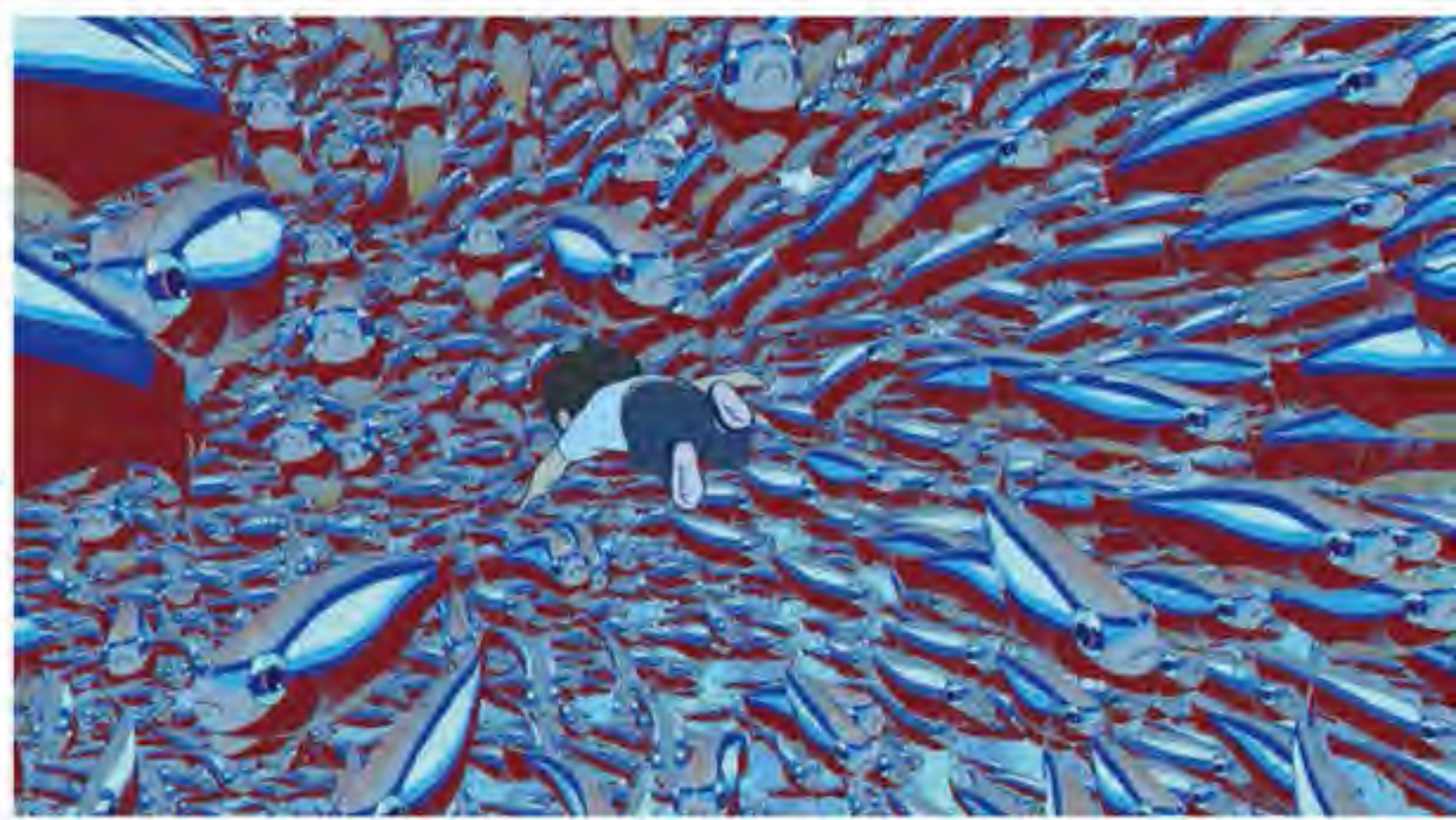
遠景、中景、近景、3つの魚群を重ね、さらにレンダリングを施した画像。隙間なく埋め尽くす魚の群れはさすがの迫力。まだエフェクトを加える作業は残っているが、魚群そのものはここで一先ず完成ということになる



遠景の魚群。魚の数も増え、確かに「垂そうな」画面だ。CGの場合、サイズが小さいからと言って計算が少なくなるということはなく、基本的には数に比例した計算量が必要になってくる



実は右の画面でまだ完成ではなく、さらに光のエフェクトや動きのブレ、奥行きの効果などを加える作業が残っている。これはそれらが全て施された完成画像。エフェクトの効果が分かる画面でもある



魚群にくんちゃんのセルを合成する。一般に2Dと3Dの合成は難しいといわれているのだが、ここではあらかじめ3Dモデルのくんちゃんにテストした動きから作成されたガイドに基づいて作画されているので、特に問題はないのだろう



## 自然現象の表現①～息で曇る窓ガラス-S039C002



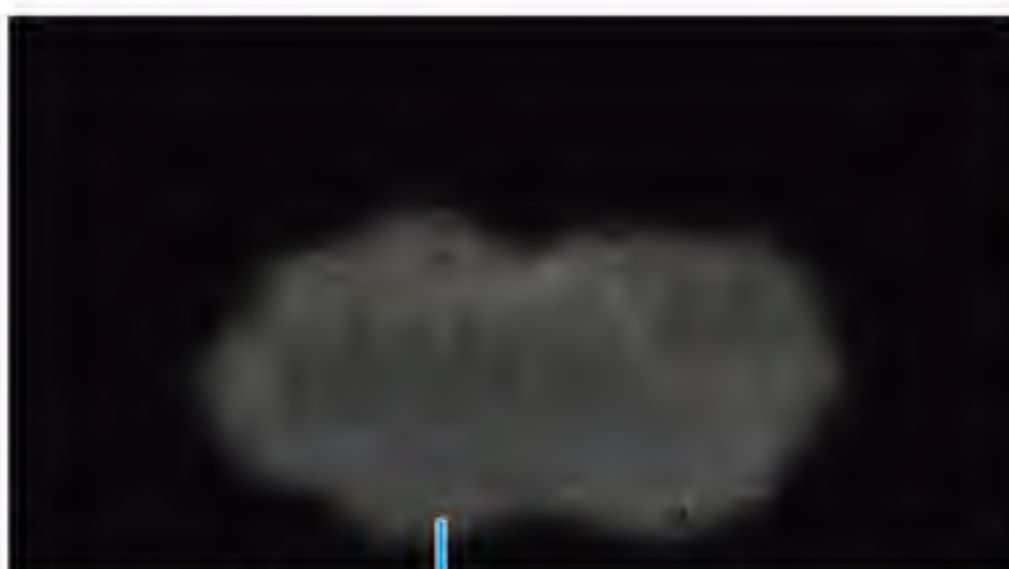
S002C003. 自分の息で曇る窓ガラスを手で拭き取るくんちゃん

一般的にCGは派手な画面効果を加えたり、複雑な機械を動かしたりといった特殊効果のための技術だと思われるが、実は身の回りにあるさりげない自然現象に対しても大きな可能性を持っている技術なのである。「未来のミライ」でもそうしたCGの特性は活かされている。その一つが、おかあさんの帰りを待つくんちゃんが窓ガラスに息を吹きかけるシーンである。確かに、窓ガラスが曇る表現自体はこれまでもエアブラシなどで作られてはきたが、それらはどこか記号的な表現——単にガラスに曇りを加えるだけのもの——に留まったものとなってい

まうというのがほとんどだった。しかし、今回は窓ガラスの曇りは、まるで本当に息を吹きかけたかのように自然な表現で作られている。CGの技術としては、マスクと合成を巧みに組み合わせたもので、決して新しいものではないのだが、しかし、ここで忘れてならないのは、リアルな描写を作っているのが、技術ではなく作り手のこだわりだということである。ここではそうした自然描写の幾つかを紹介する。



くんちゃんのセル画



ガラスの息曇り素材



背景。手前の窓枠はBookになっている

通常の合成と同じように、背景とセル画、そして曇り素材を合成し、息の背後をぼかす。右はその画像で、この段階ではまだ拭き取った部分も曇ったまま。ここにマスク素材を重ね、拭き取った部分の曇りを消す（ただし、わずかにぼかしは残す）ことによって息の曇りを拭き取る画面を作る。この場面のために、堀部氏は自分の子供に息で曇った窓を拭いてもらって実際にどのような感じになるかを観察したという



曇りの背後をボカした画像



拭き取りマスク。くんちゃんの原画を描いたアニメーターが動きに合わせてこのマスクを描いている



## バラバラ動くオブジェクト〜くんちゃんのおもちゃ-S038C021



S038C021、3D素材のおもちゃを2Dの背景に貼り込んでこの画面が完成する

くんちゃんがおもちゃ箱からおもちゃを投げ出すシーンのおもちゃは3DCGで作られている。ここでもオブジェクト（おもちゃ）の動きはシミュレーションを使って付けられている。ただし、前ページの魚と違うのは、その動きがバラバラなこと。もちろんそうした動きもシミュレーションで作ることは出来るが、その場合、どうしてもバラバラ感は小さくなってしまふ。そこで、一度シミュレーションで付けた動きに、後で散らかる動きや、おもちゃがめり込むような動きがCG

オペレーターの手作業で加えられ、さらに位置関係も調整される。こうしたところは正にセンスの問題であり、くんちゃんのおイタが乱暴なものになるか、それとも大人しくなるかは全てオペレーターにかかっているのである。この辺りはこれからのCGの課題ともいえるだろう。



シミュレーションテストのムービー画面。おもちゃのオブジェクト一つ一つに動きを付けて、テストを重ねる



室内とおもちゃの3Dモデリング画像。原画の場合は箱の中に入っているものを描かなくてもいいが、CGは中に入っているものは全て作らなければならない



室内とおもちゃのワイヤーフレーム画像。個々のおもちゃにシミュレーションで動きを付け、その後フレームに面を施し、後からおもちゃ素材を貼り込んで惨状を完成させる



## 自然現象の表現②～静かに降る雪—S003C007

中庭に舞い降りてくる雪もまたCGによって初めて可能になった表現が用いられている。これまでのアニメーションは雪をセルで描いた白い点の動画で表現してきたが、ここでは雪の結晶を3Dスティックモデルで作製、それを物理シミュレーション（簡単な物理の方程式に基づいて動きを作る）で動きを付けた粒子に載せるという方法で降らせているのである。しかも、雪の結晶には空気抵抗を受けてクルクル回りながら舞い降りてくるという動きも加えられている（この動きも物理シミュレーションで付けられる）。

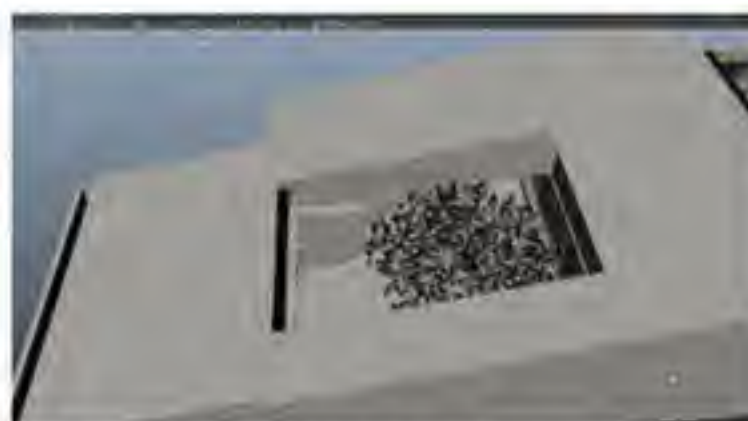
小さく舞い踊るようにして降りてくるクリスタルの結晶——そこには、くんちゃんが思わずため息をつくほど美しい雪を降らせたいというスタッフの思いが込められている



S003C007、3Dモデルを使った雪が降るシーンのテスト画像



舞い降りてくる雪が完成。これを3Dモデルの背景に合成する



家の外に降る雪の粒子のテスト画像



庭の3Dモデルにシミュレーションで雪の粒子を降らせる



雪の降り方や結晶の動きはシミュレーションソフトと手付で設定する



上の雪の粒子に結晶の3Dで作った雪の結晶を載せる



右のデザインを元に結晶の3Dモデルを作る



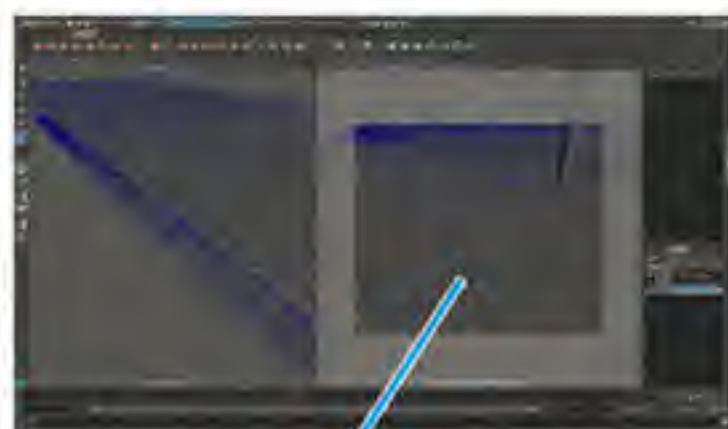
雪の結晶のデザイン

## 疾走感の表現①～ひいじいじのバイクに乗る—S051C003

このシーンでは、バイクと共にカメラを移動させる撮影効果を実現するため、3Dでモデリングされた路面に美術スタッフが描いた道路や海岸線の背景を張り込み、移動撮影のための3Dモデル背景が作成される。その上に3Dモデルにハーモニー素材を貼り込んだバイクとくんちゃん&青年（ひいじいじ）を合成。その上で、疾走感を出すためのモーションブラーをかければ走るシーン完成するのだが、CGスタッフはさらに疾走する感覚を高めるため、バイクのタンクに景色を映り込ませ、それをも高速で移動させている



S051C003、バイクに乗って海岸沿いの道路を疾走するくんちゃん和青年（ひいじいじ）



3Dでモデリングした道路の動きを作るための作業画面



3Dでモデリングされているため路面の動きにパースが付く

3Dモデルの路面に美術スタッフが描いた道路の背景素材を貼り込む。こうすることによって、路面はパースの付いた形で動くこととなる。従来、こうした3次元の動きは単にセルに描かれたパースの付いたタッチを重ねることで作られていた

右の図版と比べると、バイクの金属部分に周囲の背景が映っているのがわかる。こうした細かな作り込みが、バイクに乗ったくんちゃんの興奮をよりリアルなものにするのである



3D素材でモデリングしたバイクの後輪やフロントサスペンションなどに動きを付けるための作業画面



ハーモニー素材を貼り込んだバイクの3Dモデル



3Dのバイクにくんちゃん和ひいじいじを合成。さらにタンクとヘッドライトに、周囲の景色を写り込ませる





## 疾走感の表現②～バイクで海岸線を走る～S051002

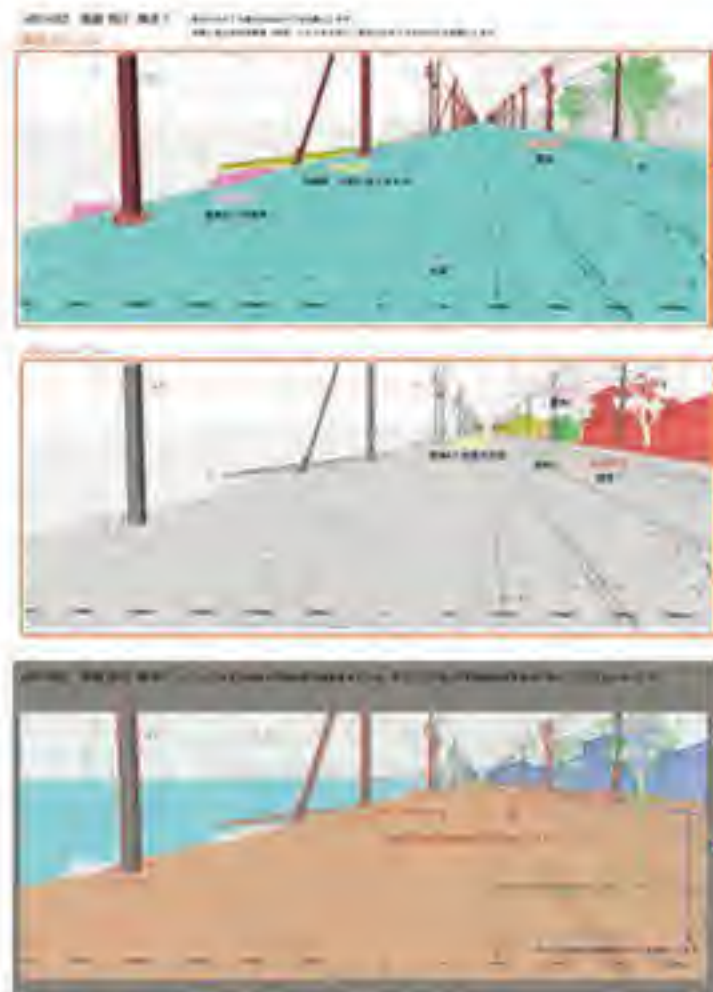


S051C002. くんちゃんと青年（ひいじいじ）が海岸沿いの道をバイクで疾走する場面

## 背景の3Dモデルを作る



3Dでモデリングした背景にカメラワークを付け、そこにカメラマッピングで美術素材を貼り込んでゆく



美術チームに提出される背景原図



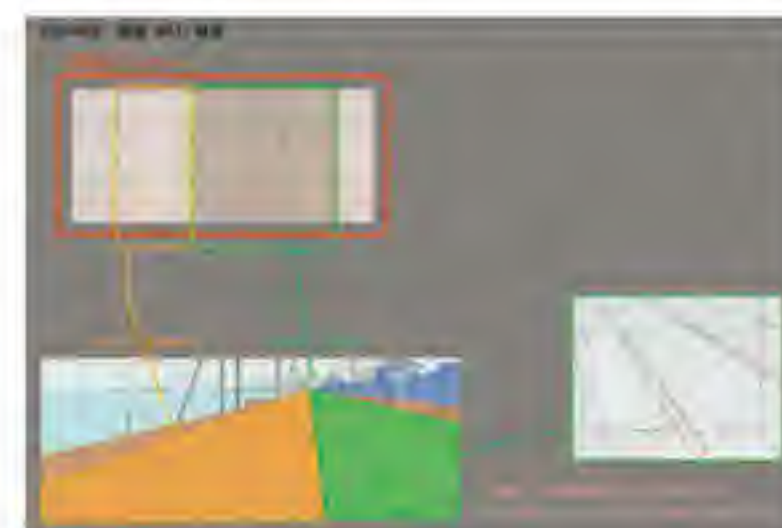
レイアウトに基づいて描かれた電車のレールや路面、海岸沿いの土手の美術素材。貼り込み用のため、あくまでも平面的に描かれている



3Dモデル用の張り込み素材として描かれた道路脇の建物や並木



海岸に降りてゆく階段の手すり等



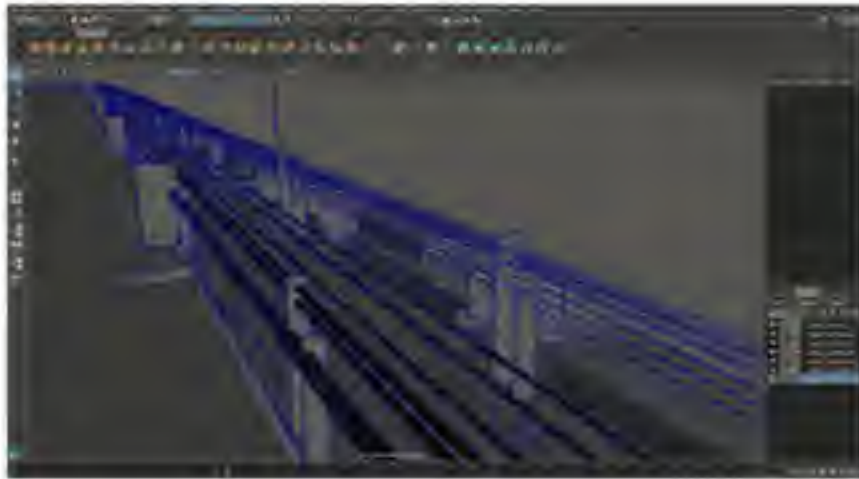
カメラマッピングの作業画面。左の美術素材をどこに貼り込むかを指定。この時、パースに従って自動的に変形が加えられる

くんちゃんが青年（ひいじいじ）と一緒にバイクで疾走するシーンは、映画の中でも重要な転換点の一つとなっている。そのためここではバイクや背景、それにすれ違う電車などを3Dでモデリングし、より疾走感のある画面としている。

作業手順は他のシーンと基本的に同じで、まずレイアウトを用いた簡単な3Dモデルでカメラワークと動きをテストし、それぞれが決まったところで美術用の原図を作成。完成した美術をカメラマップで3Dモデルに貼り付け、動きのある背景を作り、そこにバイクや電車、セル画を載せ、最後に影を加えて完成となる。



背景の3Dモデルにバイクを載せる



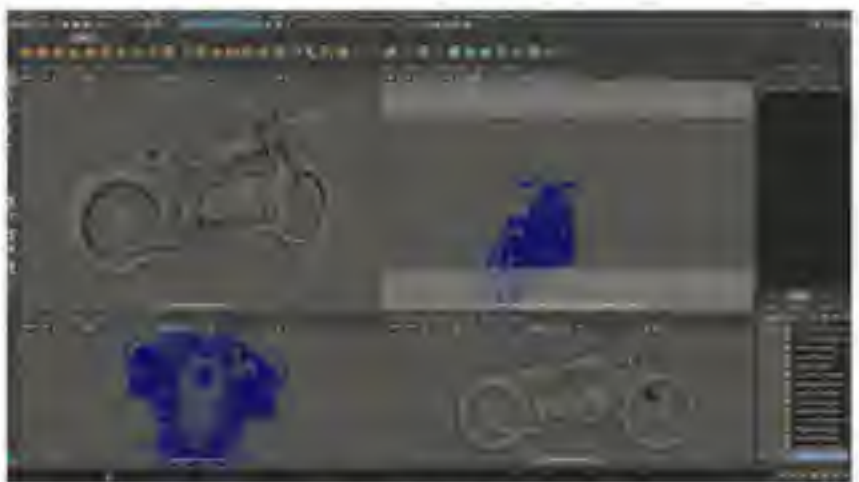
海岸線の道路と線路のワイヤーフレーム画像



2Dで描かれた海の背景の上に道路の3D背景を重ねる



このシーンは電車も3Dで作られている



路面状態に併せた動きを付けるための作業画面



上の場面にはこちらの素材が用いられている



3Dでモデリングしたバイクと電車にカメラワークを付け、背景の上に配置する



バイクと電車を載せた画像。ここにセル画を載せる



セル画を載せ、影を付けた画像



## 疾走感の表現③～背景と共にバイクを3Dで動かすーS051C026

バイクが疾走する場面では、カメラワークの他に、風や光をCGで作ることによって印象的な効果を生み出しているシーンもある。夕陽に染まった海と風になびく草原をバックに疾走するこのカットもその一つ。

ここでは吹き抜ける風を背後の草の動きで表現しているが、3Dモデルで作った草原に美術素材として描かれた草原を貼り込むことで、背景の質感を損なうことなく草がなびく動きを作っている。CGが登場する前は、動画によって草原の輪郭だけを動かす方法が用いられていたが（タッチが加えられることもあった）、当然、こうして作られた草原は単色の色面となってしまう、記号的に「草がなびいている」という情報を伝える画面にしかない。

その意味で、ここで用いられている技法はアニメーションに新しい絵筆を与えるものともいうことが出来るだろう。



S051C026。夕陽に輝く海と風に靡く草原が印象的な場面

### 草原を動かす



完成した草原の背景。ただし、この段階ではまだ海面の反射光は加えられていない。



草に動きを付けた3Dモデルにカメラマッピングで背景素材を貼り込んでいく。この時、草の動きは合成上で揺らぎを加えている



草原の3Dモデル。画面の中で見えるのは手前側なので、その部分だけがモデリングされている

### 疾走するバイクを作成する



この場面のワイヤーフレーム。これを元に3Dモデルを作成、ハーモニー素材を貼り込み、さらにセルを載せる



動きを付けたワイヤーフレームにカメラワークを施し、この場面のショットとする



荒れた路面で跳ねるタイヤやバネ、サスペンションで支えられているサドル、振動で揺る配線など、合成時の色調整のためにパーツごとにマスクの色分けをしている



さらに背景の上に置き、海面の反射などを加える



右の画像に光の反射や土埃、影などを加える



完成したバイクのモデルにくんちゃん（ひいひい）を乗せる。ここでも予め原画用のガイドを提出しているため3Dと2Dの合成に問題が生じることは無い

### 完成画面へ



この場面は3Dで作られているので、このようにトラックバックしながらワンカットで前輪からくんちゃん、青年（ひいひい）へとカメラを移動させることも出来る



## 3Dのカメラワーク①～行き交う列車を表現～S057C007

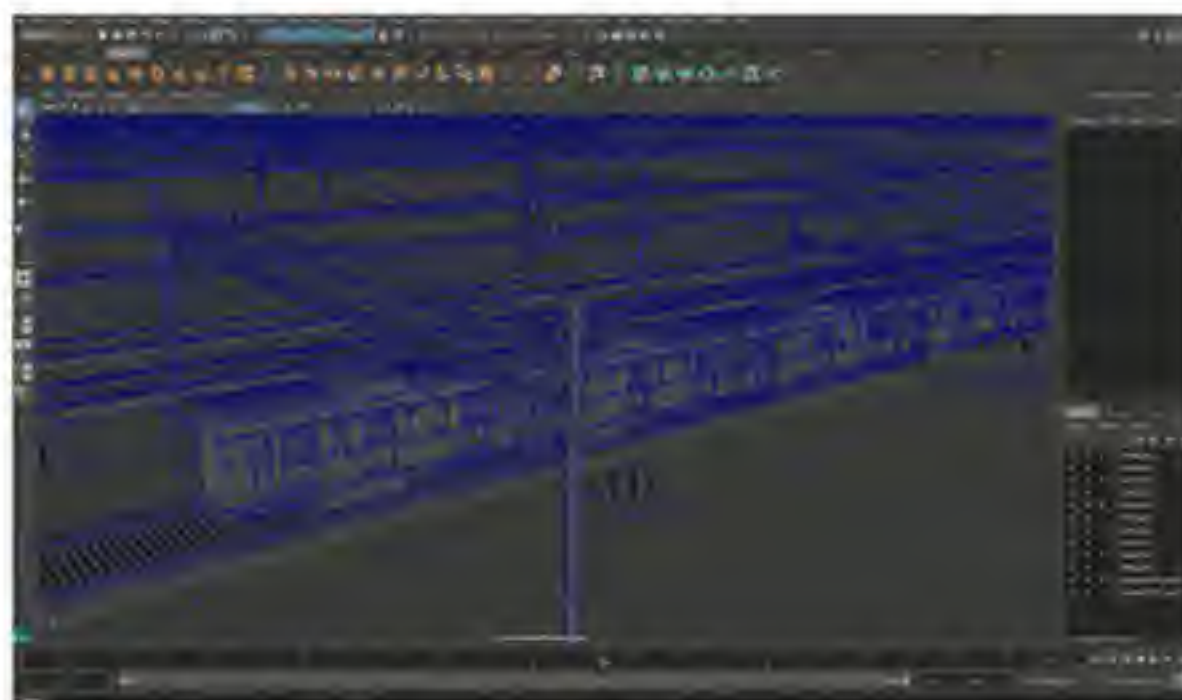


S057C007. まるで整列行進のように一列で駅へ向かう電車。雲が奥行き感を強調している

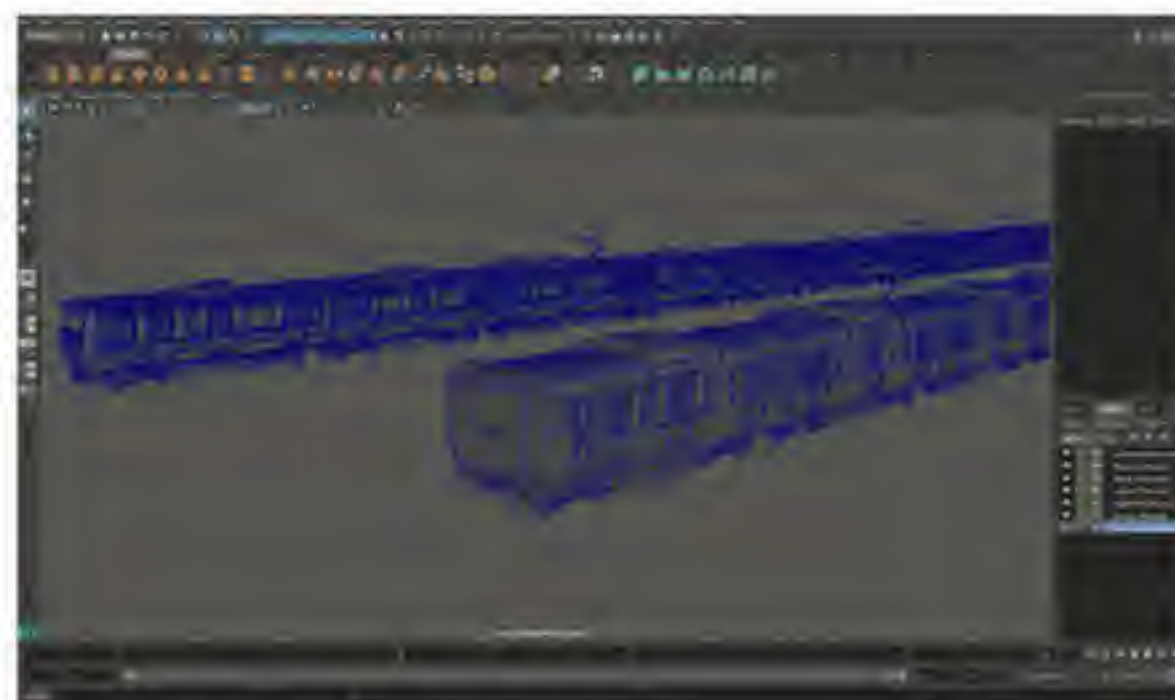
くんちゃんが車窓越しに見る電車の走行場面は、一見密着マルチ風にも見えるが、実際は、電車、背景を含めて全て3DCGで構成されている。その効果は、特に画面の奥行き表現に表れている。密着マルチは、簡単にいえば、近くと遠くで引きの速度を変えることにより擬似的に奥行き方向の運動を作っているのだが、素材が2Dである以上、近くの対象でもパースが変化することはない。それに対し、3Dは距離による見かけの速度差だけでなく、パースの変化の差も可視化するこ

とが出来るようになっている。

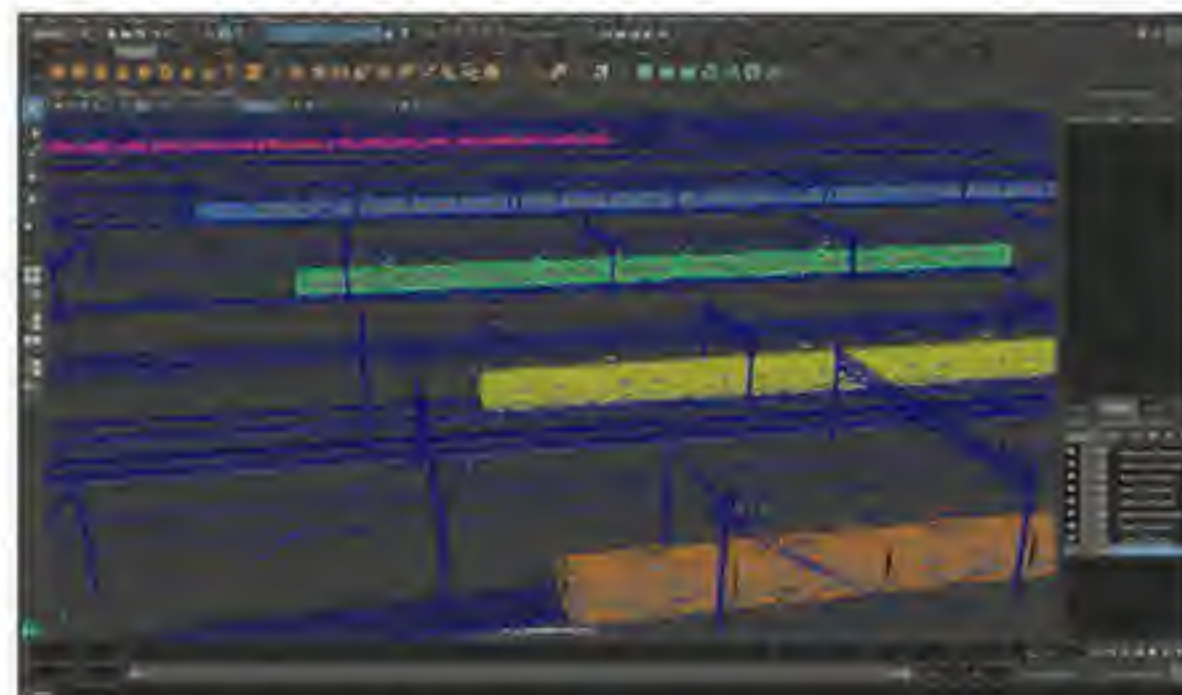
このカットでも、3D背景は美術パーツを3Dモデルにマッピングして作られており、またこの世界がくんちゃんのイマジネーションが作り出したものという設定を活かすために、電車のモデルは、実写そのものではなく、少しおもちゃ的な比率で作られている。



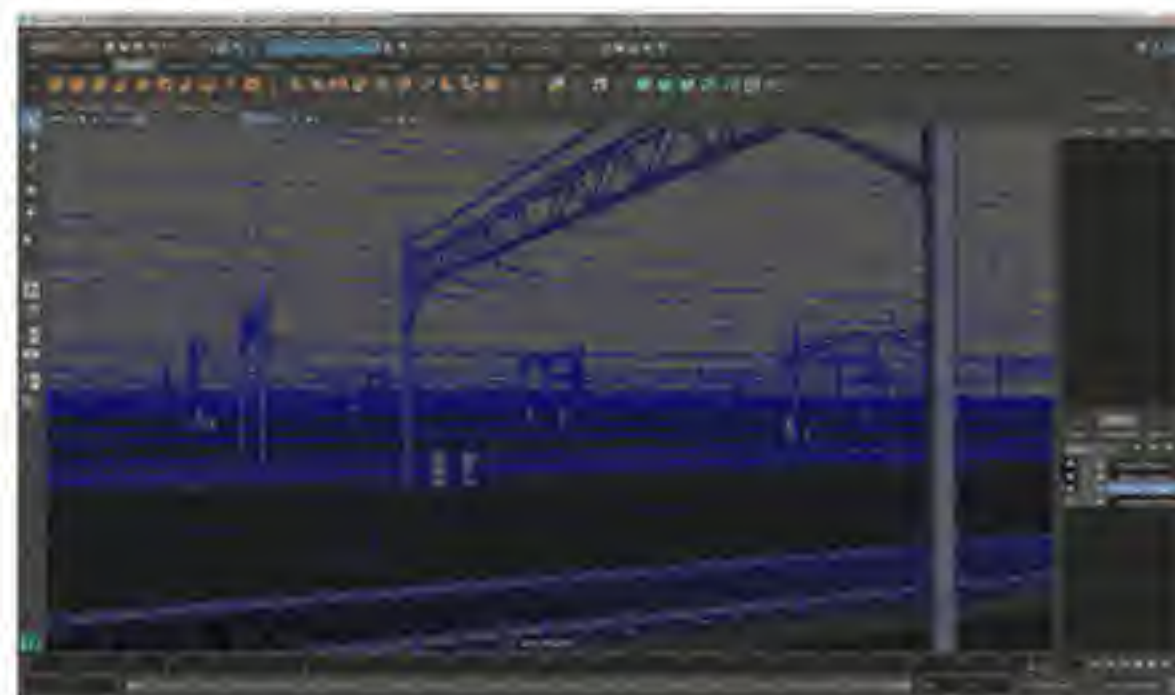
動きを付けるため、背景に電車のモデルを組み込む



電車の3Dモデル



さまざまな種類の電車が色分けされている



別のアングルから見た3D空間





画面一番奥の架線。ほとんどパースが無いのは遠方のため



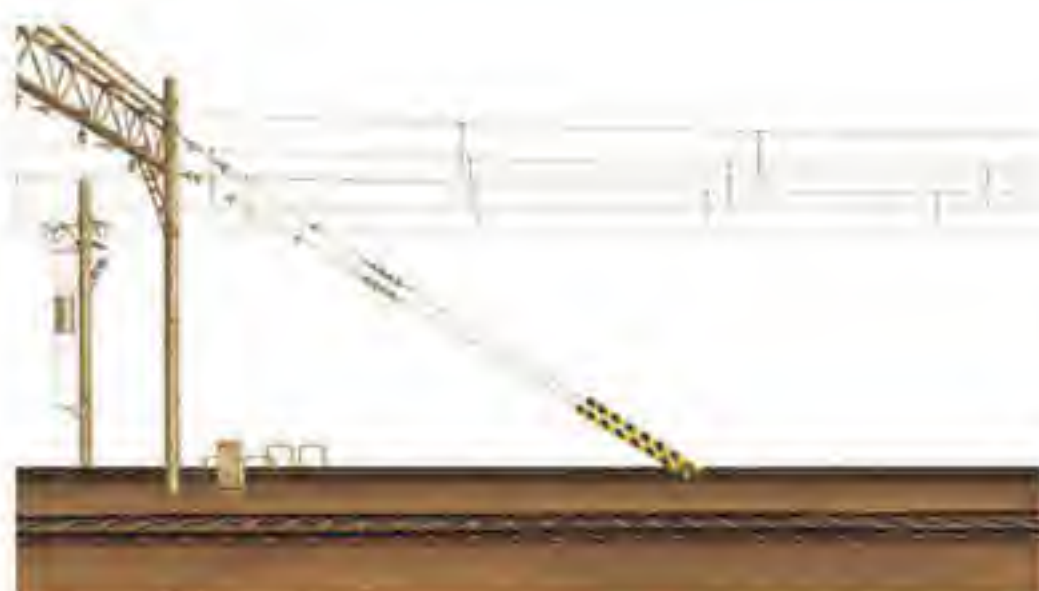
2番目に遠い架線とその上を走る列車。ここまで小さく描けるのは縮尺を自在に調整できる3Dならではの



ちょうど中間の距離にある架線とその上を走る列車。かなりパースが明確になってきている



手前から2番めの架線と列車。敢えてパースの無いBookを用いる2Dの密着マルチとの違いがこの辺りから明確になってくる



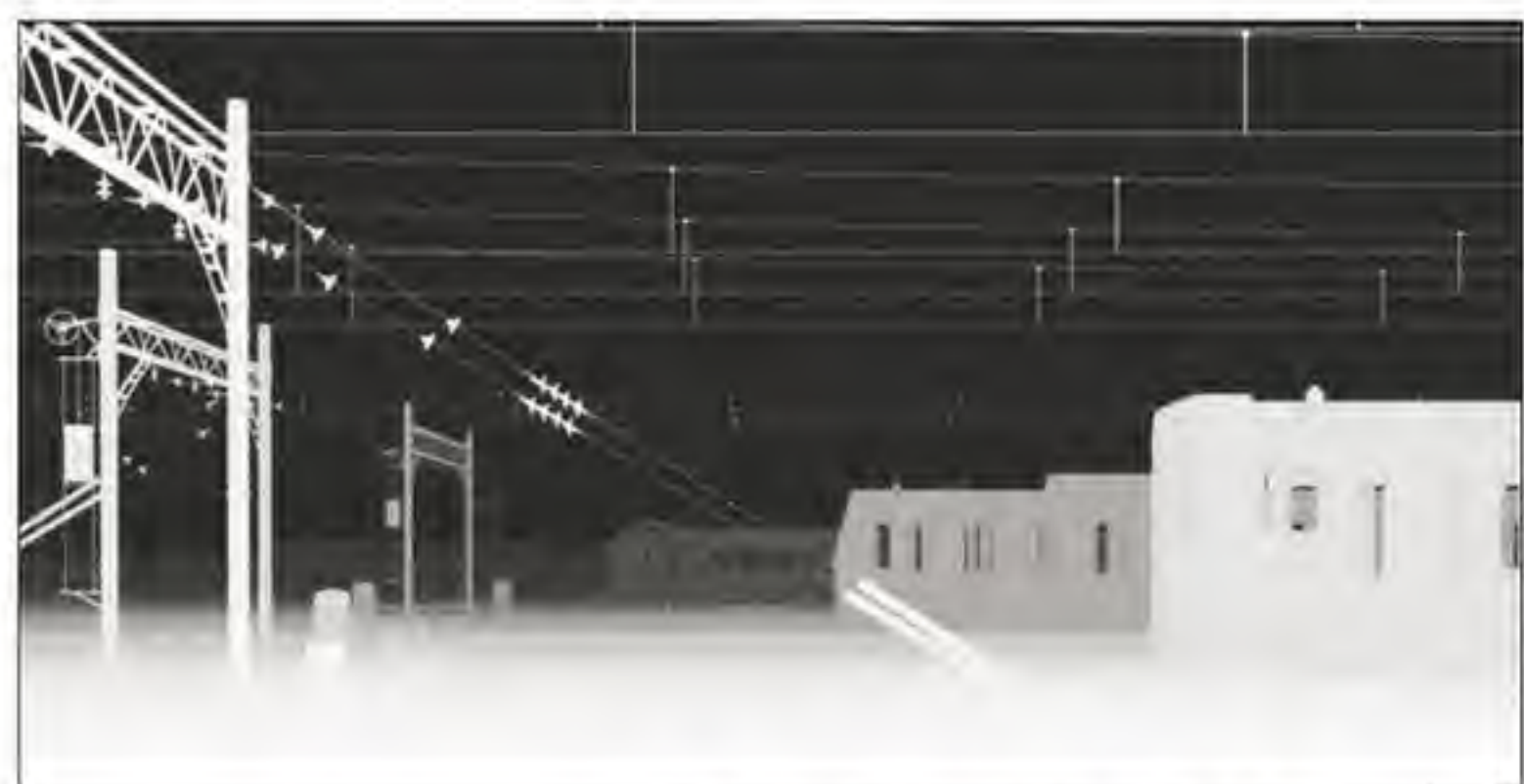
一番手前を走る山手線とその架線。こうして比べると、手前の架線と奥の架線との間にもパースの違いがあることが分かる



一番奥に置かれる空の背景。雲の形が一層奥行きを強調する



架線のBook用に描かれた背景素材。これを用いて左のBookが作られる



画面に奥行きを与えるもう一つの素材、デブマスク



全ての列車を並べた画像



## 3Dのカメラワーク②～街中を走る列車の表現—S057C009

S057C007 に続いてくんちゃんが車窓から見る電車の走行シーン。シーンとしての作り方はほぼ同じで、ここでも手前の架線や高架を3Dの背景として作成し、くんちゃんが乗っている電車を追い抜く時の動きをリアルに表現している。先のカットもそうだったが、場面そのものは2D的に架線の一方からしか見ていないのに、各列車は3Dで作られた空間に正確に配置されている。これは、従来の密着マルチではほとんど感覚に頼っていた距離ごとの動きを、正確に計算して作ろうということなのだろう。もちろん、最終的には見た目の感覚で修正するのだろうが、少なくとも一度相対的な動きを正確に計算する作業が入ることで、窓外に広がる世界は一層リアルに感じられるものとなる。それは、別の視点から見れば、くんちゃんが乗っている電車の不思議さを強調するものともなっている。



S057C009、山の手線の向こうに黒い新幹線が見える完成画面

### 列車の画像に輪郭線を加える



3Dモデルから作られた画像に輪郭線を載せたもの。ハーモニー処理にも似た効果が加えられ、列車に背景の建物とは違う存在感が生まれる



3D背景上に配された電車の3Dモデル。これもくんちゃんが見る平面的な動きをより正確なものとするために、きちんと3Dで構築された空間に電車が配されている

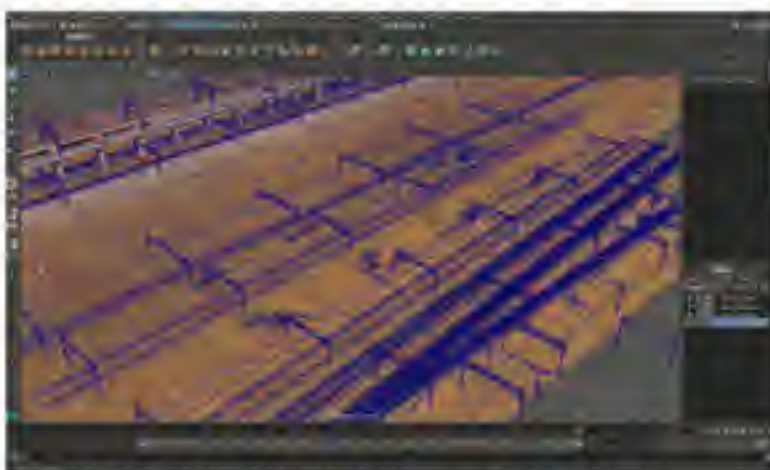


列車の Beauty 素材。この段階ではまだ輪郭線は無い

下の輪郭線を上の画像に載せる



上の画像を基に作られた輪郭線



3Dで組まれた架線と高架のショットワーク画像

### 背景の手前に置かれるBook素材



新幹線の高架。Bookとしては一番奥に置かれる



山手線外回りの高架。真ん中に置かれる



山手線外回りの高架。Bookとしては一番手前に置かれ、この上に列車が載る

電車の動きとカメラワークが決まると、背景の3DモデルにBook素材を貼り込んでゆく。右上隅と左上隅の背景がバレている（その部分の背景が無い）ところから見ても分かるように、この作業画面は映画の画面よりも大きくなっている。全カットで背景がそれほど大きく描かれていないのは、ほぼ無限遠と言える空はほぼ動かないため。この場面も背後のビル街は十分遠くにあるので、それほど動かないということなのだろう



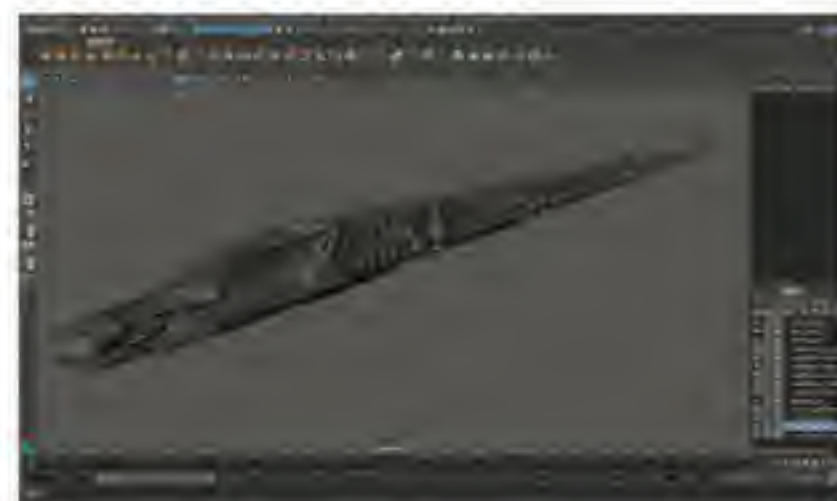
3D背景の背後に置かれるビル群の背景



背景に電車を載せた合成画像。これに光の効果や、デプスマスクを使ったモーションブラーをかけて完成画像に



このカットのデプスマスク。合成時、空気遠近を加えたり、レンズのフォーカスによるボケを施すときに使用される素材。画面に奥行きを加える効果がある



ほんのわずかな距離にもかかわらず、細かく作り込まれている新幹線の3Dモデル



## 巨大な空間と群衆を作る①～未来の東京駅-S058C008

簡単な書割り板で構成された空間に美術パーツを貼り込んで作られていたこれまでの3D背景とは異なり、東京駅は細部の構造に至るまで完全に作り込まれたモデルが作成されている。もちろん、こうしたモデルには膨大な時間や労力が必要となるが、物語のクライマックスでもあり、敢えて挑んだということなのだろう。

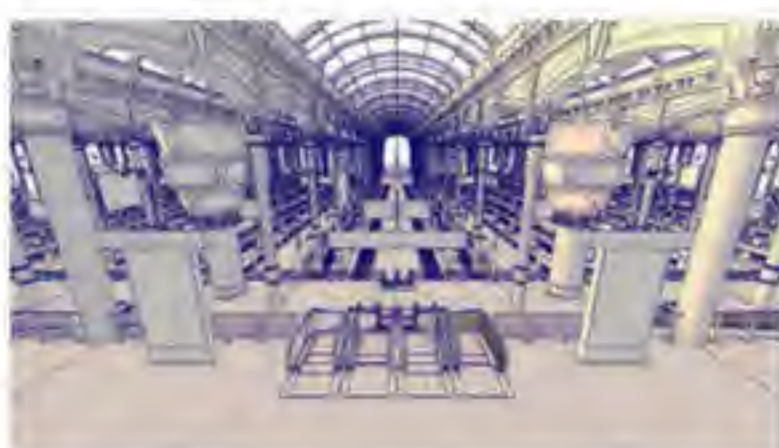
フルに3Dでモデリングされた背景にはより自由なカメラワークを用いることができるというメリットもあるが、ここではそうした映像は作られていない。これは、現実問題として、カメラワークを行うたびに膨大なレンダリング作業が必要になるためであり、むしろここで3Dモデルが作られたのは、手描きの背景で作られていたそれまでの世界とは異なる空間とするためと、構内を埋め尽くす群衆を配置するためには3D的な空間が必要だったためだろう。ここではその3D空間と、群衆の表現を紹介する。



S058C008、駅構内の完成図



平面をスモーキングし、さらにシェーディングを施した駅構内の3Dモデル



ワイヤーフレームのフレーム間に平面を貼り付けた画像。簡単なシェーディングが施されている



駅構内（背景）のワイヤーフレーム。モデルの作成は形を決めるこの画面から始まる



光の効果を加えるためのライティング素材



3Dモデルから作られた背景のベース画像



合成素材の一つ、天窗上に置かれる夕暮れ雲の背景。夕暮れの空を天窗に合成



ベース画像に空とサインボードを貼り込み、ライティング処理を施した画像



BG貼り込み素材—サインボード  
サインボードは一枚一枚が動画として作られている。その素材をテクスチャー素材として所定の位置に貼り込む



ホームに入線してくる列車の3Dモデル



背景に併せて色調を調整し、背景の上に配置する

群衆シミュレーションを用いた3DCGモデルでモブ（群衆）を作る



背景に併せて色調を調整して配置する





## 巨大な区間と群衆を作る②～未来の東京駅-S058C013

S058C008 に続いて、完全に3Dでモデリングされた東京駅構内を行き交うモブのシーンを見る。複雑な空間の中を移動する群衆は2Dのアニメーションではまず不可能な表現の一つだった。巨大な群衆を描くということだけなら前作「バケモノの子」で、すでに実現しているが、そこで作られたのはあくまでもオープンスペースの中を移動する群衆であった。しかし、ここで作られているのは、複雑な構造を持っている（つまり、障害物の多い）駅構内の移動であり、当然のことながら、動きの制約は一気に大きくなる。しかもそのシーンを作るためには、複雑な空間を完全に3Dで構築しなければならないのである。その意味で、この群衆シーンが前作以上に挑戦的なものであることは間違いない。以下で紹介しているのは、その挑戦の過程である。



S058C013. エスカレーターを上り下りする巨大な群衆が配置された完成図



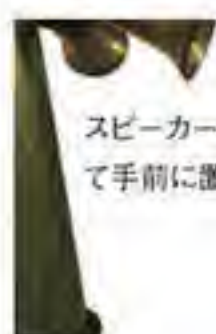
右のモデルにスムージング処理を施した3Dモデル



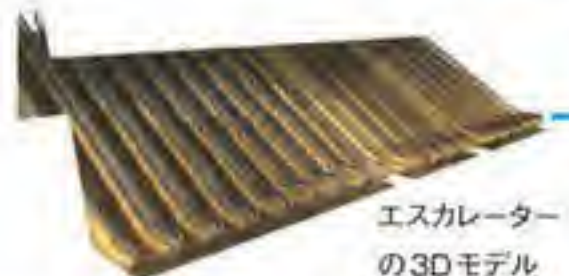
ワイヤーフレームに面を貼り付け、簡単にシェーディングを掛けた画像



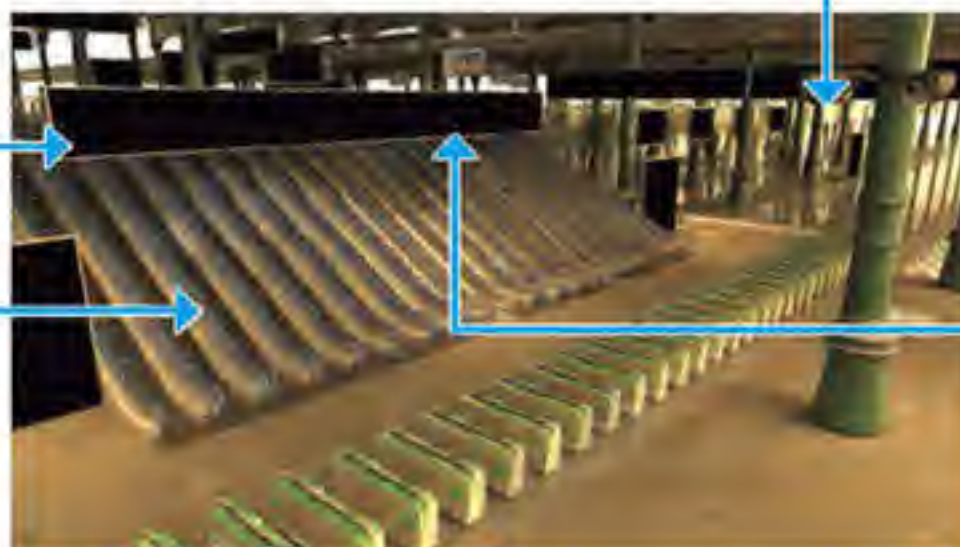
エスカレーターのワイヤーフレーム画像



スピーカーの3Dモデル。Bookとして手前に置かれる



エスカレーターの3Dモデル



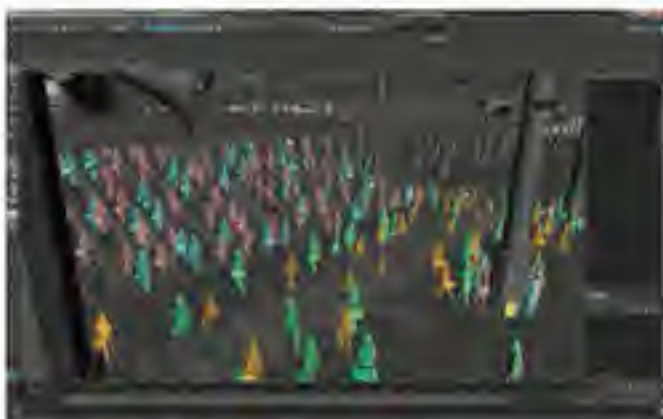
奥の窓の背後に置かれる空の背景



BG張り込み素材であるサインボードは動画として作られている



奥の群衆



手前側の群衆



群衆の動きはシミュレーションで付けられる。この時、魚と同じように、データ量が膨大になるので、2つに分けて作業する



ベース画像にサインボード、スピーカー、空、エスカレーターを載せる



群衆を背景に載せる。この時、もし背景が3Dでないと、極めて複雑なBookや組線の作業が必要となる

遠方の群衆



エスカレーターに乗っている人々



改札口からエスカレーターに向かう人々



改札口に向かう人々



上の3つの群衆を重ねた画像





## 未来の東京駅で出会った不思議な存在①～駅長と遺失物係-S061C014

くんちゃんが東京駅で会った不思議な駅員（駅長と遺失物係）は絵本作家のtupera tuperaがデザインを担当している。ただし、tupera tuperaは元々貼り絵の絵本作家で、今回のデザイン原画も貼り絵で作られているのである。

そのため、CGスタッフは、立体的なモデルになっても2Dの切紙という素材の印象を保ちつつアニメーションにすることを心がけてこのシーンを作ったという。そうしたスタッフの意図は、幾何学的な口の形や、切り絵のテクスチャーをそのまま取り入れるといったところに表れているといえるだろう。



異質な存在感を見せた遺失物係(右)と駅長(左)



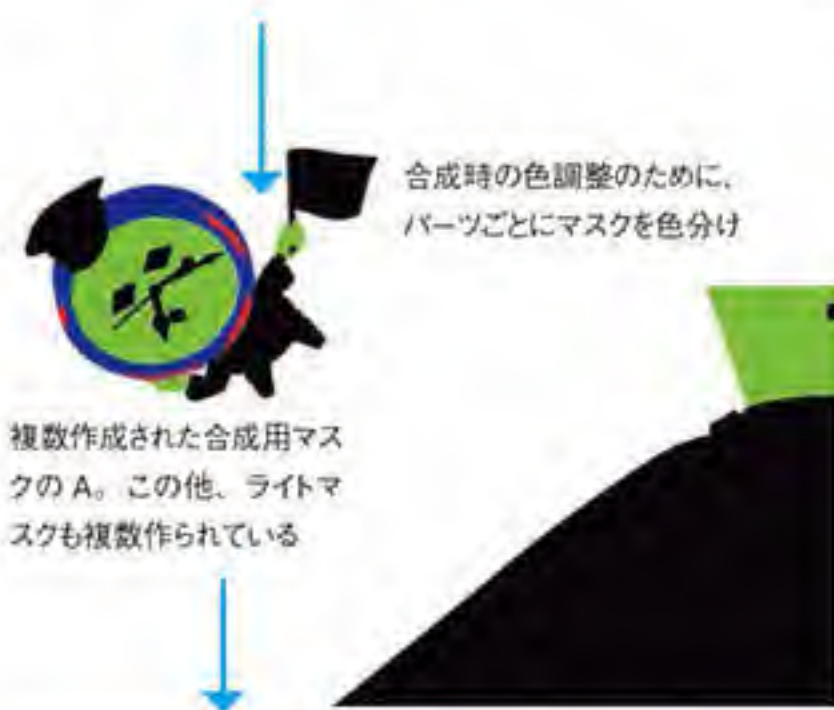
駅長のワイヤーフレーム画像



ワイヤーフレームのテストでカメラワークが決まると、3Dモデルに素材を貼り込む



くんちゃんから見た画角を決めるための作業画面。3Dモデルで作られているので、カメラ位置を設定すれば左の画面が得られる

遺失物係のワイヤーフレーム。  
肩に駅長が乗っている合成時の色調整のために、  
パーツごとにマスクを色分け

複数作成された合成用マスクのA。この他、ライトマスクも複数作られている

テクスチャー素材を貼り込んだ駅長と遺失物係の肩部分

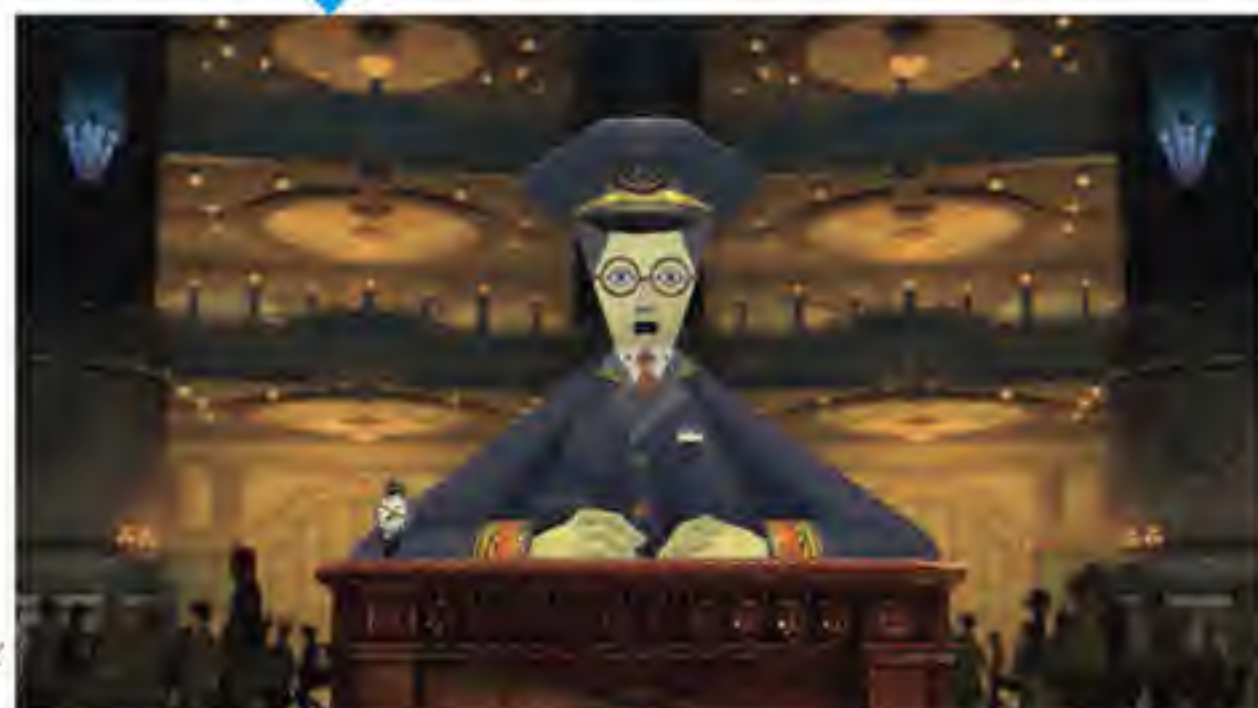


背景を合成し、レンズの効果を加えて画像を完成させる



これも画角を調整したカットの一つ

右は完全に3Dモデルで作成されたこの場面の背景。ここに下のモブが置かれる。この場面は完全に3Dで構成されているので、例えば左のように、くんちゃんの視線を設定すると、背景も自動的にその画角で作られる



背景と合成し、光とレンズの効果を加えた完成画像



## 未来の東京駅で出会った不思議な存在②～黒い新幹線-S62C003

禍々しい雰囲気をまとった黒い新幹線もまた、地下ホーム共々フルに3Dでモデリングされている。この新幹線で特徴的なのは、デザインや表面に生物的な要素を取り入れているところだろう。これは、元々この新幹線がくんちゃんの恐怖感の中から生まれた一種の幻想であるという物語上の設定から出てきたアイデアであり、そのため、単に外形を生物的にするだけでなく、表面が毛で覆われている他、動きにも生物的な要素が取り入れられているという。

だが、そうした生物的な柔らかさは、多くが感覚的なものだけに、3Dモデルの制作作業や動きを付ける作業にかなり難航することとなる。だが、その結果生み出された「機械」は従来にはない異色なものとなった。



S062C003、地下ホームに入線する黒い新幹線の完成図



ワイヤーフレームモデルにテクスチャを施し、レンダリングされたベース画像。これでも十分悪そうだ

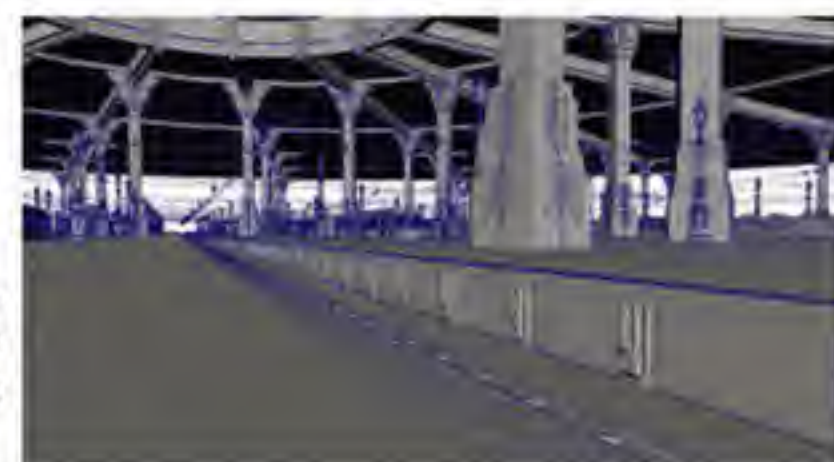
黒い新幹線、ワイヤーフレーム。表面の複雑なフレームを見るだけで、毛をCGで表現することの難しさが分かるだろう



ベース画像に光マスクを使って照り返しの効果を加えた黒い新幹線

入線したホームの照り返しを加えるためのマスク。ここでも表面の毛がマスクを複雑にしていることが分かる

地下ホームのワイヤーフレーム画像。ここでも異質な空間を作るため、地下ホームは完全に3Dのモデルで作られている



真横から見た地下ホーム



地下ホーム、フレームワーク

真上から見た地下ホーム



上で作った黒い新幹線を入線させた画像。ここから効果が様々に加えられる



3Dモデルで作られた地下ホーム。奥の光を遮断して全体を暗くしている



怪獣映画の常套手段である目の光や蒸気、さらに車窓から漏れてくる光を加えた画像

毛の編集、作業画面。どこにどれくらい毛を生やすか、密度や毛の方向などを決めるための画面



毛の変形、作業画面。どのようになびかせたら怖くなるかはほとんど感覚の世界だけに、いくつもパターンを変えて繰り返しテストが行われたという



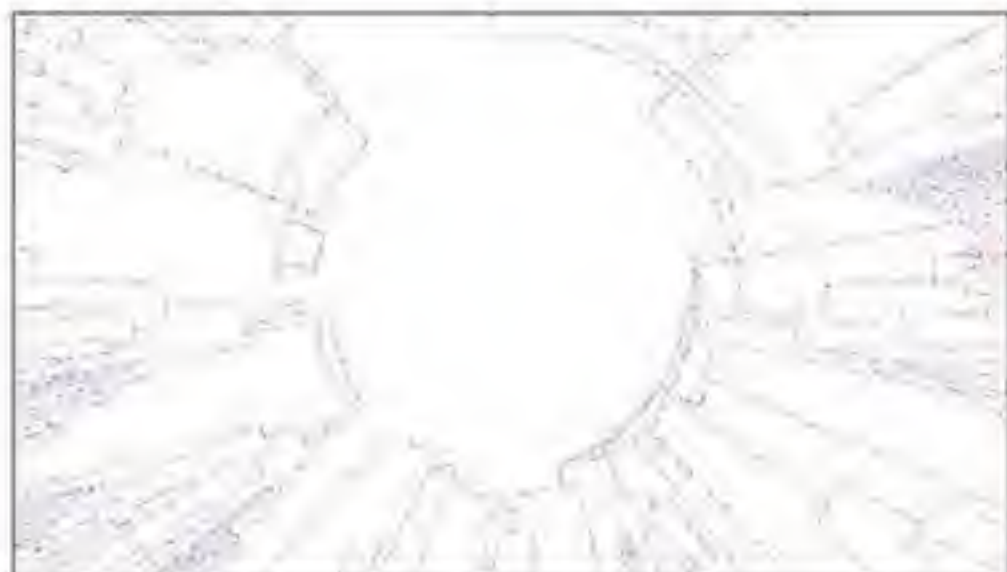


## 系統樹～家族の歴史のライブラリー①—S063C007

幾何学模様が変化しているように見えるこのシーンも、くんちゃんと未来のミライちゃんが飛び込むシーン構成となっているため、3DCGを用いて構成されている。作業としては、まず系統樹を載せるレイヤーを配置し、そこにデザインの異なる系統樹を貼り付ける。次に全体を一度合成し、それぞれのレイヤーにマスクを用いて色を載せ、レイヤーごとの配色を決めていくという流れとなっている。



系統樹、レイヤー A



系統樹、レイヤー B



系統樹、レイヤー C



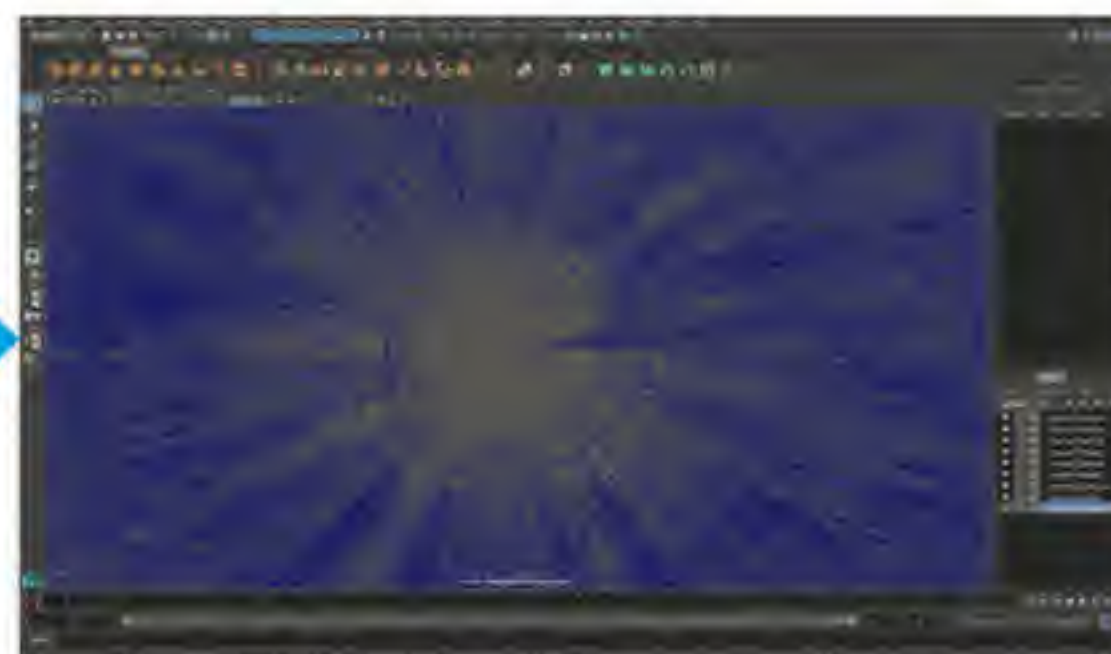
系統樹、レイヤー D



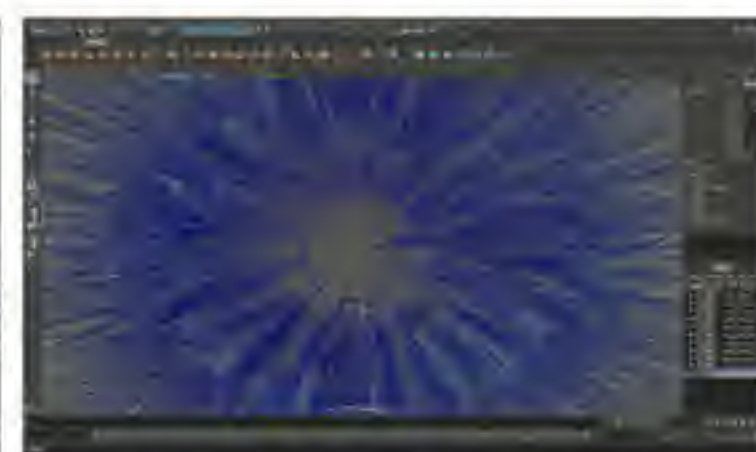
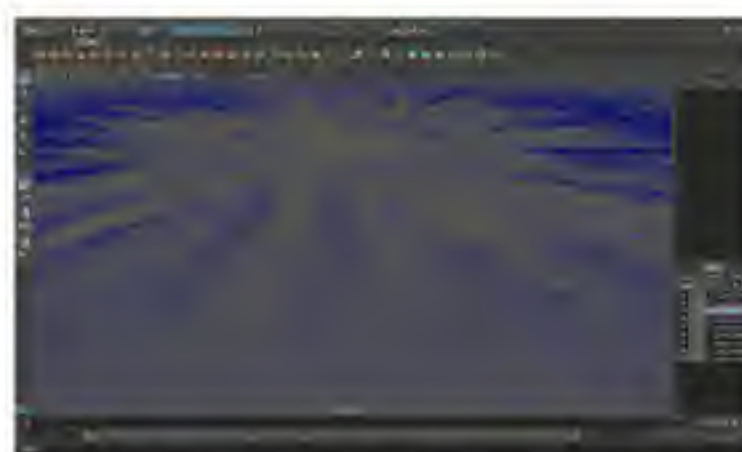
系統樹、レイヤー E



くんちゃんと未来のミライちゃんが飛び込む系統樹



系統樹を各レイヤーに配置し、合成した画像。この段階ではまだレイヤーごとの配色は決まられていない



系統樹はただレイヤーに貼り付けるだけでなく、飛び込むくんちゃんや未来ちゃんの動きに合わせてカメラワークを付けたり、クローズアップの動きを付けたりといった変形が加えられる。上はその作業画面で視点を変えたり(左)、パースを付けたり(右)といった変形が加えられている



### 系統樹・インデックスの葉

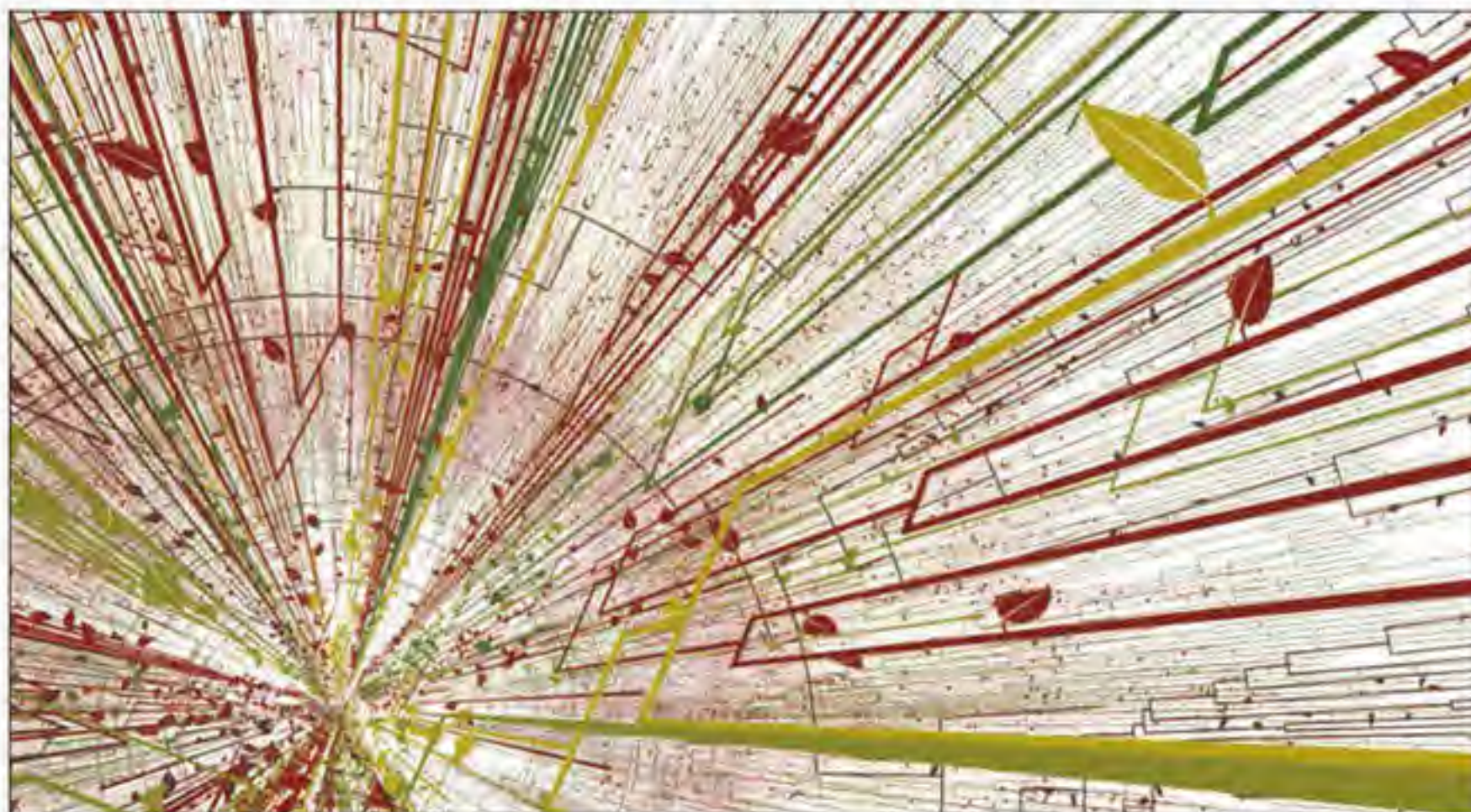
系統樹の中に飛び込んだくんちゃんと未来ちゃんをおとうさんやおかあさん、ユッコ、そしてひいじの過去へ導くインデックスの役割をする葉。同じ形のモデルにそれぞれの過去を象徴する色を施し、さらに矩形的の部分にそれぞれの過去を表すナンバーが書き込まれる



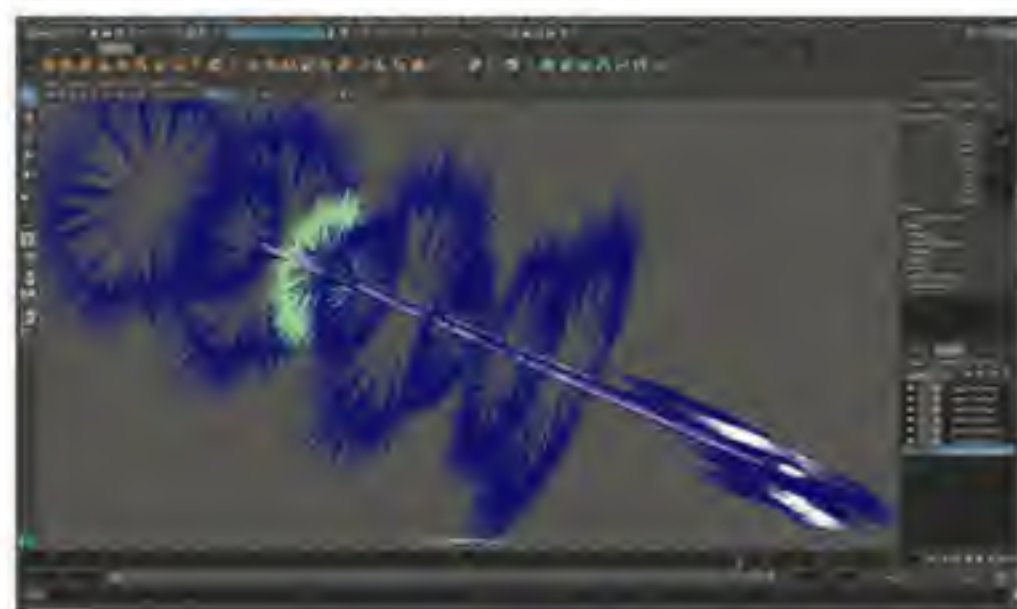
## 系統樹～家族の歴史のライブラリー②—S063C009

続く、くんちゃんと未来ちゃんが系統樹の葉に飛び込むシーンも3DCGで作られている。このカットはハイスピードでカメラが移動するため、3D空間は大きく、特に奥行方向に長く作られている。

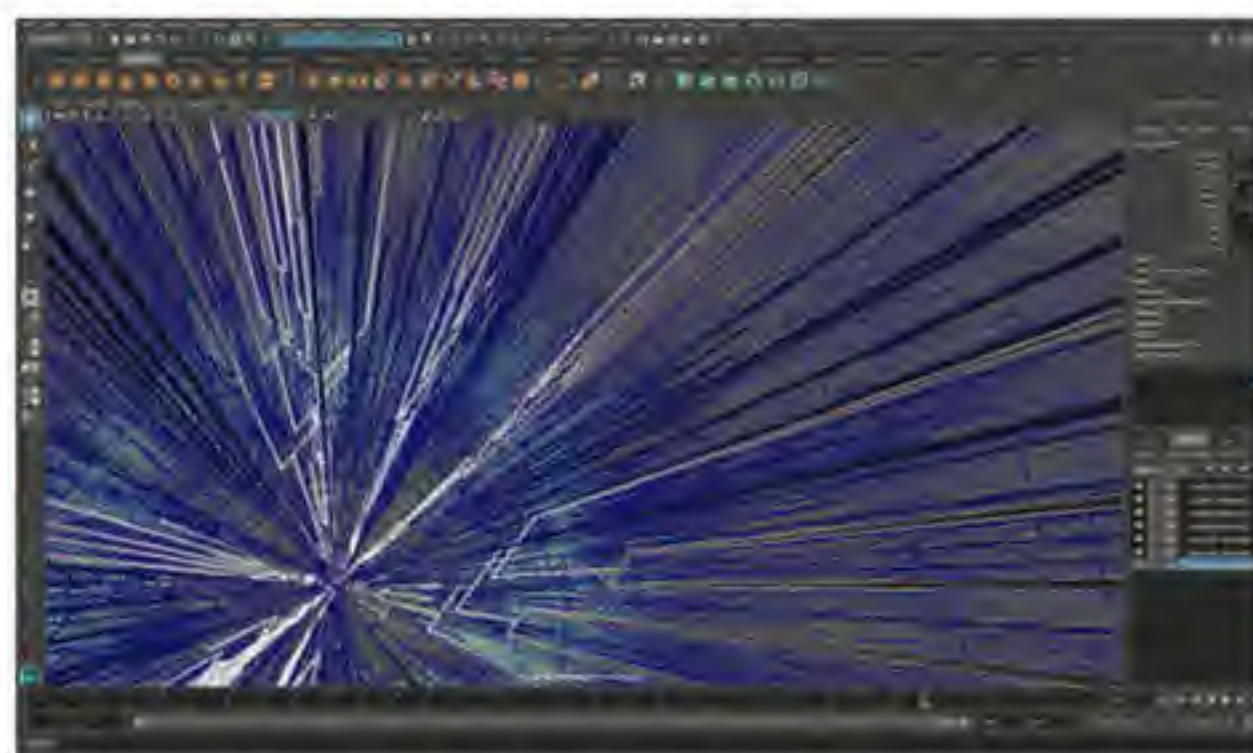
画面全体の配色は、最初に決めるのではなく、まずベースとなる素材（ここでは系統樹から伸びる葉など）をRGBや黄色などの基本的な色で出力して、それを合成した画像を作って、最終的な色味が決められている。ただし、葉の色に関してはくんちゃんと未来ちゃんが突入する次のカットのシーン色に合わせて決められている。



くんちゃんと未来のミライちゃんが飛び込む系統樹の完成画像



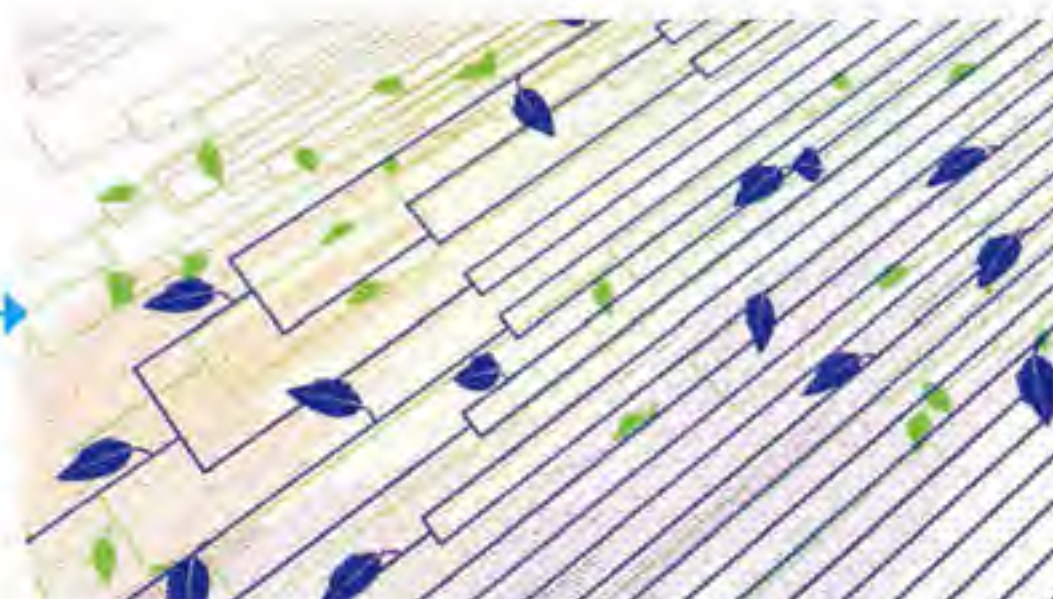
長大なCGの空間に系統樹のレイヤーと中心部に向かって伸びて行く分岐を配した3Dモデル。これを基に、カメラの位置と画角（カメラワーク）を設定すると、それぞれの場面の系統樹の画像を描画することができる。下の作業画面はその結果で、白と藍、モスグリーンの部分はそれぞれ左の画像に配された素材に相当する。こうして見れば、それぞれカメラがどの位置に突入したか分かるだろう。また、この画像と下の画像を比べると、ここで作られた3D空間のサイズがいかに大きいかが分かってもらえると思う。だからこそ、カメラワークのテスト段階でどこまでのモデルが必要かを定めることが大切になってくるのである



3DCGを使って系統樹の中へ飛び込んで行く場面の枝の動きを作り、カメラワークを付ける。上のキャプションでも説明したが、白、藍、モスグリーンの配色はそれぞれ上のCG画像に対応している

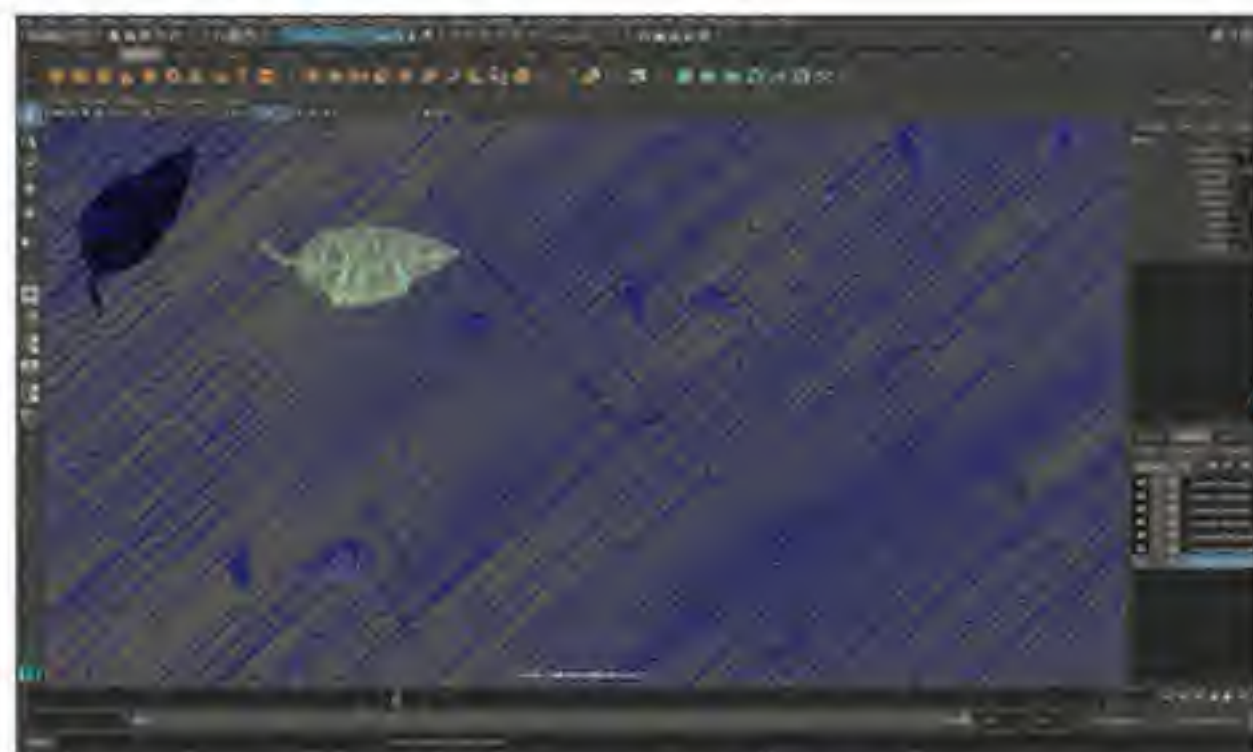


ベース素材1



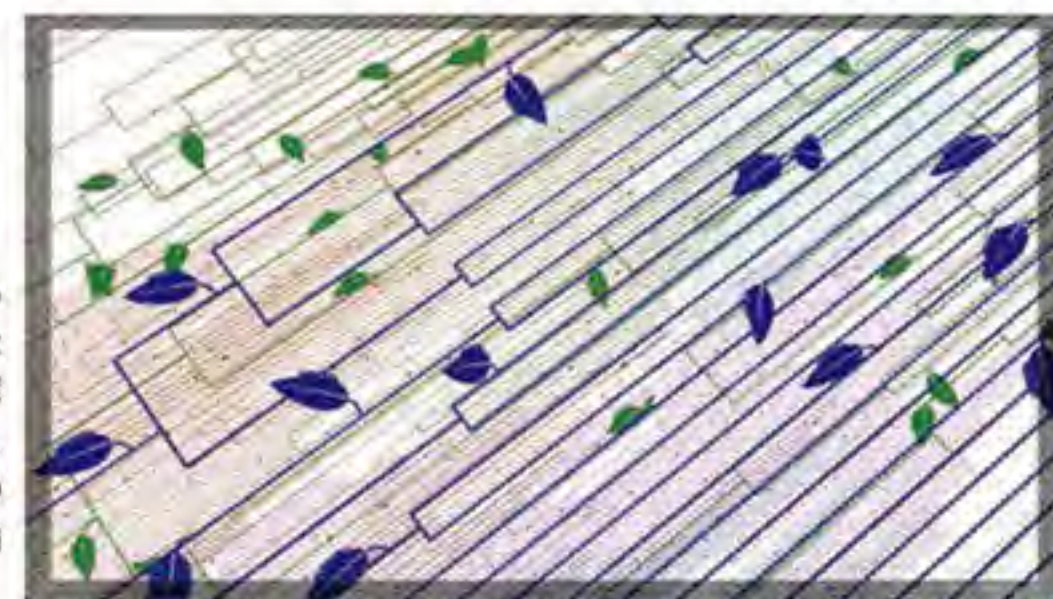
ベース素材2

ベース素材である系統樹の枝に同じベース素材の葉を合成した画像。まだ色は仮に置いたもののまま



系統樹に飛び込んだくんちゃんと未来ちゃんの視線が脳を通り過ぎる葉の方へと向けられるカメラワークを付けた3DCG画像。これだけを見ると大きな空間の用に感じられないかもしれないが、これは上の長大な奥行きを持った系統樹の空間を横方向に切り取った一部分であり、全体の3D空間はモデルの中にまだそのまま残っている。当然、計算量もそれだけ多くなる。カメラワークを画面に取り入れることがいかに難しいか、このことからだけでも分かってもらえるのではないだろうか

ベース素材の色を変更した完成画像。上の画像と比べると、全体に色が深い方向へと変えられており、それだけ系統樹という森の中に入ったという印象が強い画面になっている





自然に見せることが  
大変だった

——「おおかみこどもの雨と雪」の時は細田監督から「背景を動かしたい」という要望があったということですが、今回は何かそういうお話はあったのですか？

堀部 具体的に監督から何か要望をという話はありませんでした。ただ、強いて挙げるなら、立体的なカメラワークを多く取り入れたいということはあるかもしれないですね。

——今回は家の中の展開が中心になっていますが、そこでカメラワークを見せるということは、例えば家を3Dで組んでしまうというようなことなのですか？

堀部 全部ではありませんが、実際にそうして見せているところはあります。家に関してですが、今回は家のデザインをされた建築家の方がスケッチアップというソフトを使って作った3Dのモデルが最初からあったので、家の中でカメラワークを使う時は、それを元に起こしたモデル用を編集して用いました。

——おとうさんが部屋を移動しながら掃除をするシーンは、絵コンテを見た時、2Dのワイプでいくのかなと思っただけですが、そうではないですね。

堀部 そこは3Dでやっています。ただ、画面としてはあからさまに3Dっぽくならないようにす

るため、基本的にはカメラを平行移動させているのですが、その途中で手前に壁とかを過らせることでワイプっぽい画面になるようにしています。あそこは家の構造を紹介するという意味合いも持ったシーンなので、画面としては箱庭を覗いているみたいな感じにしたというところも少しあって、それでワイプを挟んで部屋を切り替えるという見せ方をしたんです。ここは美術スタッフの方も何枚も背景を描かなければならなかった場面でしたし、僕達も移動が不自然に見えないようにしなければならなかったもので、かなり大変なシーンでした。実はこういった地味なシーンの方が意外と大変なんです。

——最初のカットは空から縦PANで街に移動させて、最後にトラックアップでくんちゃんの家に寄っていくカメラワークを使っていますが、そこはどうでしたか？

堀部 もうメチャクチャ難しかったですね。あのカット全部を3Dで組めたらいいのですが、さすがに細かい街並みを全て3Dでモデリングすると作業量が膨大になってしまうので、とても組めないんです。結局、基本的に2Dでいかなんといけないわけで、ただ最後のトラックアップのところはやはり3Dでないとおかしくなるので、どこかで2Dと3Dを繋がないといけない。そこをどう上手く繋ぐかというのがもの

凄く難しかったですね。

——それはやはり実際に試してみるのがいいのでしょうか？

堀部 そうです。まずはレイアウトを使ってカメラワークを試してみ、監督からOKが出たら、今度はこちらから美術さんに原図を出して背景を描いてもらうという流れで作業を進めて行きました。

——その原図というのは、例えばどこまでは2Dの背景で、どこからが3Dになるという指示を書いているのですか？

堀部 そうですね。こちらへん一帯は全部3Dにしますということと同時に、どんな貼り込み素材が必要かを指示して描いてもらうための原図です。

——ということは、画面全部ではなく、カメラが寄る中心部分だけを3Dにするということですね？

堀部 カメラが引いているところは2Dでも3Dでも行けるんですが、でも、それが寄っていくとさすがに3Dで組まないと立体感が出ない。じゃあどの部分をどこから3Dにするかということになるわけですが、それは何度も繰り返しやってみないと分からないんです。

——画面を見ると、街の明かりが点灯していたり、車が路面を走っていたりしていますが、この車は3Dなのですか？

堀部 まだ立体的にしていないところなので、車は平面的に置いたものを移動させているだけです。

——縦移動は最初2007年だったのが、次のシーンでは2018年に変わりますよね。

堀部 ですから、レイアウトと原図に関しては同じものを使えるのですが、背景は日中から夕方に変わるので、同じ貼り込みの作業をもう一回やっています。

——後のシーンでも同じようなカメラワークが出てきますが、そこも全部改めて貼り込んだのですか？

堀部 そうですね。ただ、一回やっているの、後のシーンはそんなに時間はかかりませんでした。このシーンで大変だったのは、実はいかに2Dの動きに見せるかということだったんです。3Dに切り替わったところは、カメラの移動幅を大きくし過ぎると、凄く立体的に見えて、逆に気持ち悪い画面になってしまうんです。そこはむしろ立体に見せながら、2Dとあまり乖離しないようにする移動幅にしなければならぬ。そこを探るのがもの凄く難しいんです。とにかく何回も試して、これ以上回り込むと凄く3Dっぽくなってしまうというギリギリの移動幅というのを探らなければならぬ。そこはもう完全に感覚の世界なんです。

くんちゃんを異世界へ誘う  
ワンショットのカメラワーク

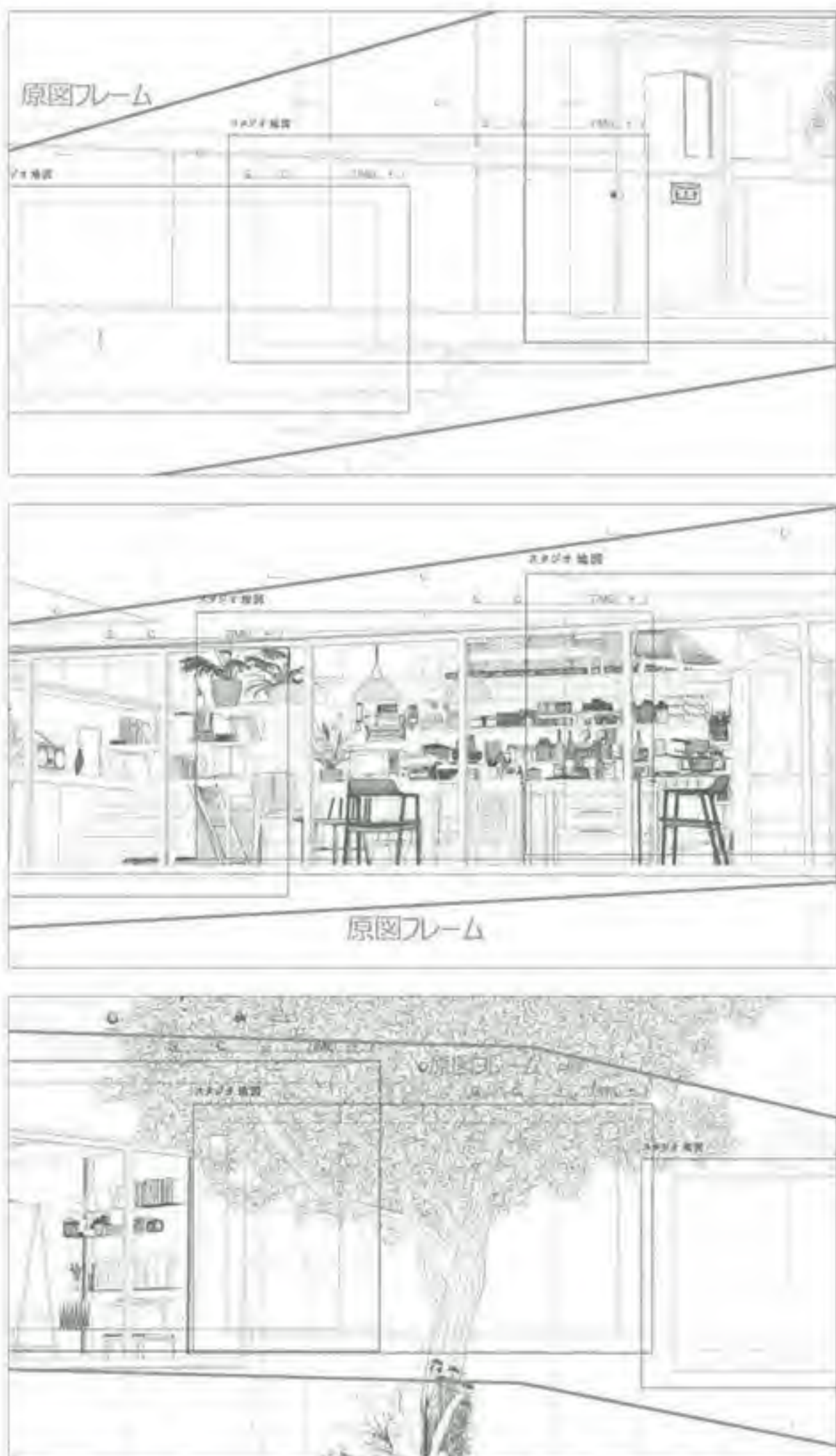
——今回は中庭から別の世界へ行

## CGディレクター 堀部 亮

ほりべ・りょう

1974年生まれ。2001年にデジタル・フロンティアに入社。ゲームムービー「Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots」(2008)や実写映画「蛇にピアス」(2008)などのCGディレクターを務めた。細田監督作品では「サマーウォーズ」(2009)や「おおかみこどもの雨と雪」(2012)、「バケモノの子」(2015)に参加。





3Dモデリングの作成にあたって美術スタッフに提出された背景原図の一例。場面はくんちゃんが中庭から廃墟の庭へ導かれる S014C004 (CGの制作過程についてはP.160を参照)で、この原図に基づいて背景素材が描かれる

く場面の回り込みやトラックアップでは3Dの背景を使っているのですか？

堀部 カットによりますが、使っています。例えば最初の中庭から廃墟の庭へ行くところは、くんちゃんを取り囲むように書割りの板を立てて、そこにここが家の方、こつちが庭の方という感じで回り込みの背景を貼り込んで、その真ん中にくんちゃんを立てて、ぐりぐりと回り込むカメラワークを作っています。

——この場面のレイアウトはどうしているのですか？

堀部 こちらで出したレイアウト

に従って、美術の方に貼り込み用の背景を描いてもらっています。

このカットは家中庭から始まるのですが、この段階ですでに異世界へ入り込んでいくという想定になっているので、窓ガラスにも反対側の廃墟の庭を映り込ませています。ただ、一瞬で変わってしまうので気づく人はそんなに多くないと思います。

——回り込みの速度は、最初の段階で試しているのですか？

堀部 最初にこの場面のレイアウトを書割りの板にボンと貼って、そこにちよつとだけ色を付けて移動のテストをしています。ここは

カメラが反対側に向いた後、人間姿のゆつこに向かって移動しながらズームアップする動きも入るので、ベンチなんかも別パーツにして動かしています。ただ、くんちゃんもゆつこの距離は必ずしも厳密なものではなく、少し距離を盗んでいるんです。そこは本番の前に3Dで作った人間ゆつこのキャラクターを使って一番よく見える移動速度をテストしています。

その場合大切なのは、たとえ3D的には整合性が無くても、経験的に気持ち良い移動であればそちらにすることなんです。その意味では3Dというよりはア

ニメ的な表現とも言えるかもしれません。

——3Dの人間ゆつこは演技もさせているのですか？

堀部 はい。一回演技をさせて、そこでだいたいの歩幅も決めてます。ですから、そこは動きを一度白黒の連番画像として出力して、それをガイドとして原画を描いてもらっています。

——そうしたことは他のカットでもやっているのですか？

堀部 ガイドの出力自体は他のカットでもやっています。ただ、このカットは尺が長いので、歩いてくるまでにどのぐらいの時間がかかるかというのもシミュレーションする必要があります。例えば、どのタイミングでカメラが止まり、どのタイミングでゆつこ

が立ち上がり、歩くまでにどれぐらいかかるんだといった辺りを実際にテストしながら測っています。そういったところを全て紙の上だけで計算するのはやっぱり難しいんです。それより、実際に動かしてみて決める方がよほど確実だろうと。

デジタルでより自然な描写を

——くんちゃんが息でガラスを曇らせるところは、もの凄く感じが出てるなと思ったのですが。

堀部 そこは僕が最初に予告編でやったところなんです。画面としては単純で、特に3Dも使っていないのですが、それでも感じを出すの

は意外と難しかったですね。くんちゃんが拭き取るところは、まずこうなるという形を原画の方に描いていただき、それをマスクにして曇っているところを砥め出しという方法で抜いて作っているのですが、拭いたところに残すボカシをどれくらいにするかと、マスクの輪郭をどうするかといったところはもう完全に感覚なので、何度も試してみるしかないんです。あと、ここはもう一回息を吐いて曇らせるという表現も入るので、そこなんかは実際に自分の子供にやってみてもらって……一回拭いたところにまた息を吐くと残った跡はどういうふうに見えるんだというのを。で、それを観察しつつ画面を作るということをやっています。

——曇りのテクスチャーはどうやって作ったのですか？

堀部 写真をデジタルで白っぽくしたりして作りました。それを画面に重ねて、さらに奥をボカして曇りっぽさを出しています。さらに息の曇りはすぐに消えていくので、ボカシを周りにからだんだん消し込んでいくこともやっています。

——雪は3Dで作った結晶を降らせていますね。

堀部 20種類くらい3Dで結晶を作ったはずなんです。でも、この数自体は少ない方なのではないでしょうか。あと、降ってくる動きは基本的にシミュレーションソフトで



作っています。ただ、近くに寄ってくる雪に関しては、ここに来てほしいという風にしないとこちらの望んだところに来ないので、そこは手で調整しています。

——やはり見た感覚なんですね。

堀部 そうですね。その意味で、結晶の種類を増やすこと自体はそんなに大変ではないんです。別にたくさん作れば良いだけです。現をどこに落とし込むかというところなんです。デジタルはそれこそやろうと思ったらどんなことでも出来ますが、それだけだとどうしても違和感のあるものになってしまう。大切なのは出来た表現をどう自分たちの感覚とすり合わせるかなんです。この雪のシーンに時間がかかったのもまさにそのすり合わせのところでした。

——2Dとのすり合わせということでは、密着マルチ的な動きも多用されているように感じたのですが。

堀部 そこは細田さんの意向もあると思います。細田さんはもとと密着マルチ的なカメラワークが好きで、例えばCパートの水槽世界で回り込むところなんかは、ほぼ普通の密着引き的な感じでやっています。それは、前のAパートやBパートをやってみて、これは2Dでも行けそうだなと思ったこともありますが。

——Dパートはくんちゃんが戦後の世界へ迷い込むところよりも青年

時代のひいじいとバイクに乗るところで3Dが活躍しますね。

堀部 トンネルを抜けるところや海岸を走るところなどは、移動感を出すために背景を3Dで組んで動かしています。ただ、それも完全に3Dとするのではなく、背景で描いてもらった家や道路脇の立ち木などをカメラ方向に向けて配置した板に貼り付けて、パースを付けながら動かすという方法を使っています。僕は必要がなければ3Dにしなくても、全然構わないと思ってますし、実際、その方がアニメ的で自然に見える場合が多いですね。

——バイクの独特の存在感がありますが、あれはどのように？

堀部 3Dモデルにハーモニーで描いた素材を貼り込んで作っています。作業としては、基本的に美術を貼っていくのと同じなので、その方法自体が取り立てて難しいということは無かったのですが、とにかくパーツが細かいので、一回で全部貼ってはレタッチで修正していくという作業が細かく必要になってきて。その意味では大変でしたね。

——サドルやフロント・フォークといった可動部分は別パーツにしたのですか？

堀部 そうですね。ですから、そこはモデリングの時に稼働する部分を分けておいて、例えばサドルに繋がったサスペンションはこう動くとか、どのくらい振動をするか

といったことを最初にバイクデザインの小野（令夫）さんから説明を受けました。どこまで忠実に出来たか分かりませんが……。あと、これは動きではないのですが、バイクのレンダリングをする時、タスクや金属パーツにも背景を映り込ませているんです。背景の移動だけでなく、こうした映り込みでも疾走感を出そうということですね。

——ところで、今回バイクデザインを担当した小野さんからデザインが上がってきた時はどう思われましたか？

堀部 おおっ！ という感じででしたね。単に形だけ作るのではなく、何でこのパーツを使っているのかとか一個一個に全部理由があるんです。それにびっくりしました。

### 3Dで異質な空間を表現した東京駅

——東京駅は全体を3Dでモデリングしたのですか？

堀部 はい。ただ、基本的には美術設定の上條（安里）さんが作った3Dのモデルがあったので、それをそのままベースに使っています。

——上條さんのモデルにも掲示板が貼り込まれていますが、それらは改めて全部作り直したのですか？

堀部 映画では全部動くので、こちらで全部作って貼り込んでいま

す。

——物凄手数ですが、表示されている内容も作ったのですか？

堀部 いえ、そこはある程度はスタジオ側で何ヶ国語が翻訳されたものをもらって、それをこちらで打ち込むという流れで作りました。

——結局、掲示板は何枚ぐらい作られたのですか？

堀部 130くらいは作ったと思います。同じ種類でも違う言語を使ったりして、その枚数も増えたんです。ただ、全部使ったかどうかは分からないですが。

——全部、動画ですよ？

堀部 はい、動画です。

——構内のシーンは凄まじい数の人間が行き交っていますが、個々の動きはモーション・キャプチャを使っているのですか？

堀部 基本はキャプチャです。ただ、そのまま使うと、生々しいというか、アニメとは違う動きになってしまうので、こちらで結構加工しています。基本的には群衆シミュレーションは自動的に作るものが出来るのですが、一人ひとりの動き自体に関しては、まず最初に何パターンか入力しなければならなくて、その準備に結構時間がかかるんです。

——自動的といっても、少しは調整しなければならいんですよね？

堀部 そうですね。こちらからも、もっと速くといったパラメーターを入れることもあります。ただそ

の場合も、どのキャラクターが近づいてくるかといったタイミングはどうしても偶然になってしまうので、近くを横切るような動きに関しては、やはり全部手で置いていかなければならないんです。

——それまでの現実的なモブから一転、遺失物係と駅長という異様なキャラクターが出てきますが、これはどのようにして作っていったのですか？

堀部 絵本作家のtuperaさん（tupera）さんが作った原画をいただいたので、それを元に色々と試行錯誤を重ねながら作っていきました。このキャラクターは紙の貼り絵なので、最初、ペラペラのバージョンも考えられるかなとか、ペラペラと立体って合わせてみたらどう見えるんだろうと思って作ってみました。それも、割とリアルっぽいものや、輪郭線のあるアニメっぽいものなど、質感の違うものを何パターンか。でも、結局そこらは採用にならず、立体で作ったものになりました。

——絵本作家のtuperaさん（tupera）さんは、自分たちの絵が動画になったのを見て感動したと仰っていましたが、動きは全部そちらで作ったのですか？

堀部 こちらでデータを作った動かししました。でも、最初はテストでしたから、ほとんど見た目の印象だけで、立体アニメっぽくしたり、ちょっと子供っぽい感じの方がいいんじゃないかというふう

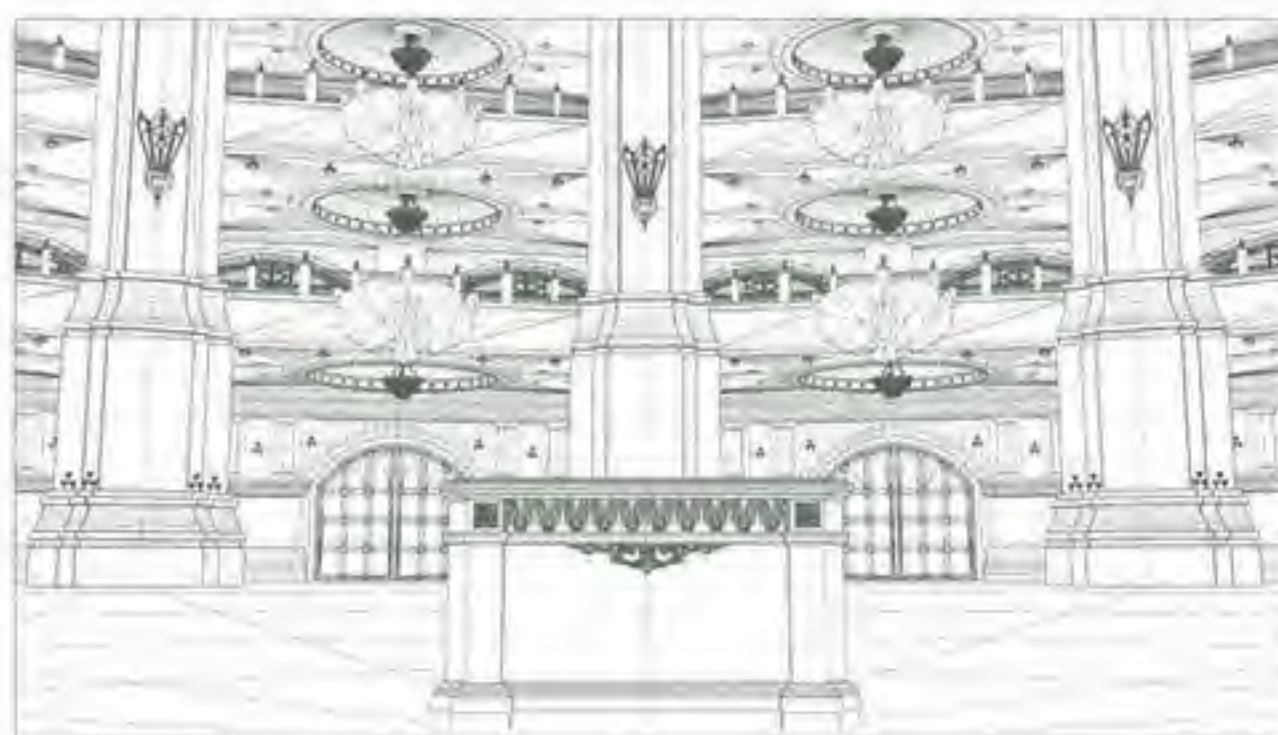




ワイヤーフレームに面を貼り付け、コンピューター上に立体的な構造物を作る



未来の東京駅は空間全体が完全に3Dモデリングされている。これはその一例で、上の2点と右の画面はくんちゃんが遺失物係と駅長に質問されるS061C006の3Dモデル背景が作られる過程。3Dはどこまで細かく作り込むかによって作業量が大きく変わってくるが、20世紀初頭ヨーロッパ風の装飾が施されたこの駅構内は相当の難物だっただろう



S061C006. 背景ワイヤーフレーム



上の構造物の局面をなだらかにしたり、細かな部分を作り込んで3Dモデルを完成させる

考えて作って見たんです。そうしたら、それが結構気に入られたみたいで、そのパターンでやってみたいという感じになって、動きはこちらで全部作ることになったんです。その意味では、自由にやらせてもらったので、面白かったですね。

——この後、くんちゃんは地下の新幹線ホームへ行きますが、あのエスカレーターは凄く長いですね。

堀部 はい。実際にあのワンカットで移動する長さのモデルを作って動かしているんです。ただ、作業自体はコピーして繋げばいくらでも長く出来るので、それほど大変ではないんです。それより、こ

にするかの方が、何度もテストしなければならなくて、結構大変でしたね。

——地下ホームに登場する黒い新幹線に関して、デザインを担当された川崎重工業の亀田（芳高）さんから何か要求はありましたか？

堀部 最初にディテールに関する説明を一通り伺ってから制作を始めました。3DCGのモデルが完成し、チェックしていただいたところ、大枠はOKをいただいたのですが、設計上の細かい部分で何度が修正をいただきました。そこはさすがに本職の車両デザイナーの方なので、ドアの動く方向や、窓の位置など細かくチェックされました。

## くんちゃんを色々な過去へ導く家族のインデックス

——映画の最後に出てくる系統樹ですが、これは3Dでモデリングしているのですか？

堀部 映画の中でくんちゃんと未来のミライちゃんが系統樹の中へ飛び込んでいくところがあるので、3Dソフトの中で何層かに分けて組んで、それぞれにカメラが移動するにしたがって動きをつける形で作っています。その意味では3Dモデリングといえるでしょうね。

——系統樹と一緒に出てくる膨大な数の葉ですが、これも3Dで？

堀部 葉そのものは平面ですが、

動きは立体的なので3Dで作りました。この葉に関してはモデルとしては基本的に同じものをたくさん複製して動かしているのですが、ただ、書き込まれている文字は一枚一枚全部違うものになっているんです。

——その文字は何を意味しているのですか？

堀部 色んな解釈があるみたいですが、僕自身はくんちゃんのご先祖様や家族がそれぞれある時代に生きたシチュエーションを分類する番号みたいなニュアンスじゃないかなと思っています。推測ですけど。

——図書館のインデックス・カードのようなものだと？

堀部 そうですね。で、ズボット飛び込むと、そのシチュエーションが眼前に広がるという。この時、葉の色味は飛び込んでいく次のシーンの色味にいたい合わせであるんです。芝生の広がついている場所だったら、その黄緑色を拾って葉も黄緑にするという感じです。

——それって、一回観ただけではほとんど気付かないかもしれませんね。ところで、堀部さんは細田監督と様々なデジタルの表現に挑んでいます。アニメーションのCGと実写のCGで違うところはありますか？

堀部 僕はあまり実写の仕事を多くやったことがないので、一概に比べるのは難しいのですが、ベ



スにある映像にCGを溶け込ませるという意味では似ていると思います。ただ、実写の場合は映像そのものがリアルなので、CGの方もどれだけリアルに作って作品に溶け込ませるか、馴染ませるかということになります。でも、アニメの方はリアルならそれでいいというわけではなくて、絵として描かれた背景美術とかセルの質感があつて、例えば今回みたいに電車を作る場合は、そこに溶け込ませるようにして作らなければならぬ。そこはリアルさを追求する実写とは違う難しさなのではないかと考えています。ただ、アニメはそれこそ絵ですから、動きとか素材自体の表現の幅がもの凄く広いと思うんです。もちろんそこは選択肢が多すぎて難しいということにもなるのですが、でも、だからこそ面白いというところがある。そこが実写とは違うところかなと思います。

——やはり最後は全部作り手の感覚ということですね？

堀部 そうなんです。で、そこが一番難しいし、面白いところなんですよね。

——では、やはり細田監督との仕事は楽しいということですか……。

堀部 はい。……でも、本当に大変ですけど。今回も、終わって充実感がありますが、お腹いっぱいです(笑)。

## カメラワークと3Dの背景

従来、アニメーションでは本当の意味でのカメラワークは実現不可能だと言われていた。これは、3次元空間の中をカメラが移動する時に生じる「映像＝見た目の情景の変化」が、2次元の絵であり背景で空間を作っているアニメーションでは実現できないからである。例えば建物を考えてみても、カメラの位置を変化させたらその見た目もまた変わってゆく。遠くから見れば平面的な壁しか見えないのが、近寄ることによって、それこそ軒の下が見えたり、壁そのものもパースがついた台形のように見えてくることになるだろう。カメラワークとはまさにそうしたカメラ位置の変化による対象の見え方の変化を取り入れることによって、画面の中に空間性を持ち込む映像技術のことであり、2次元

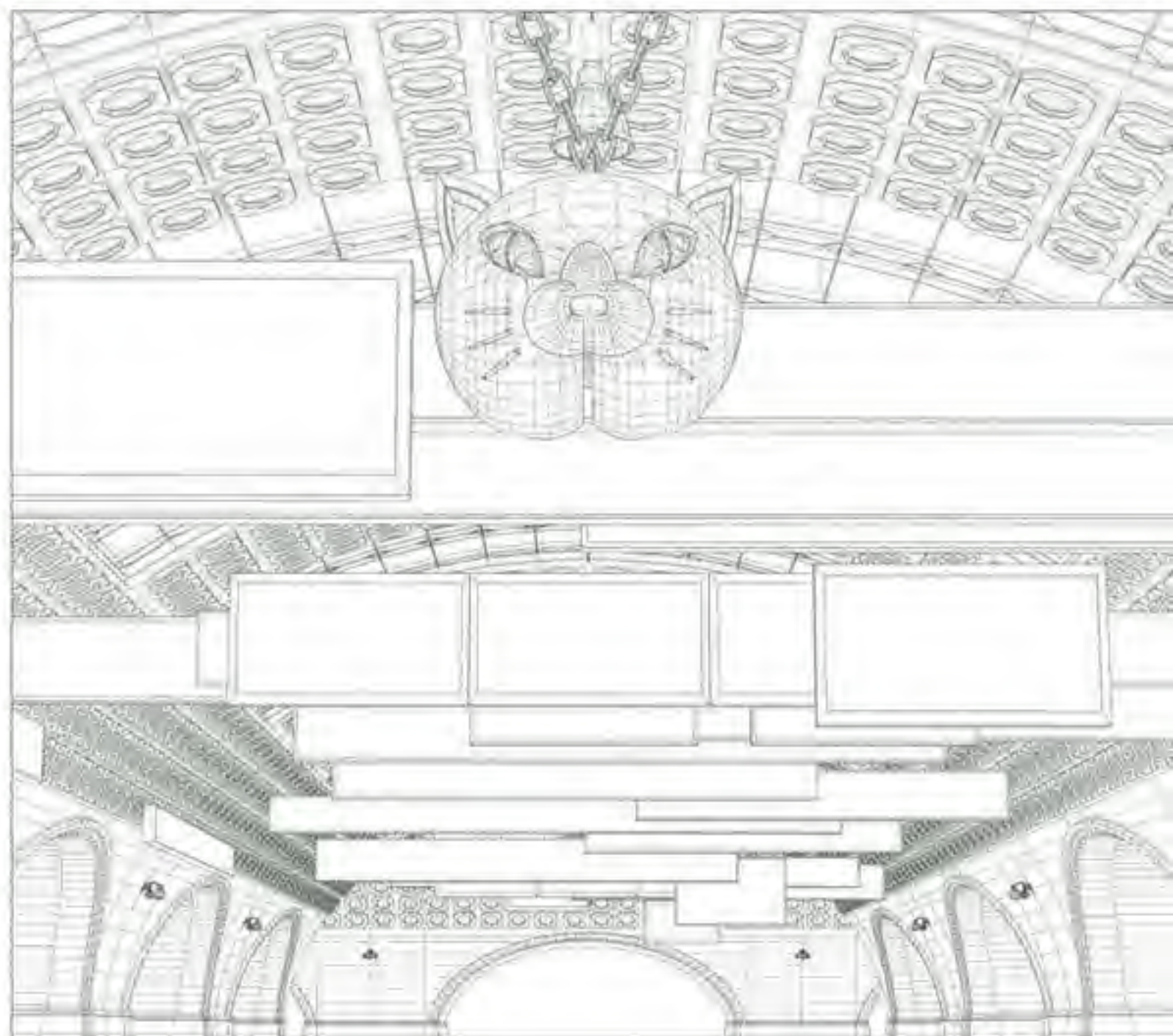
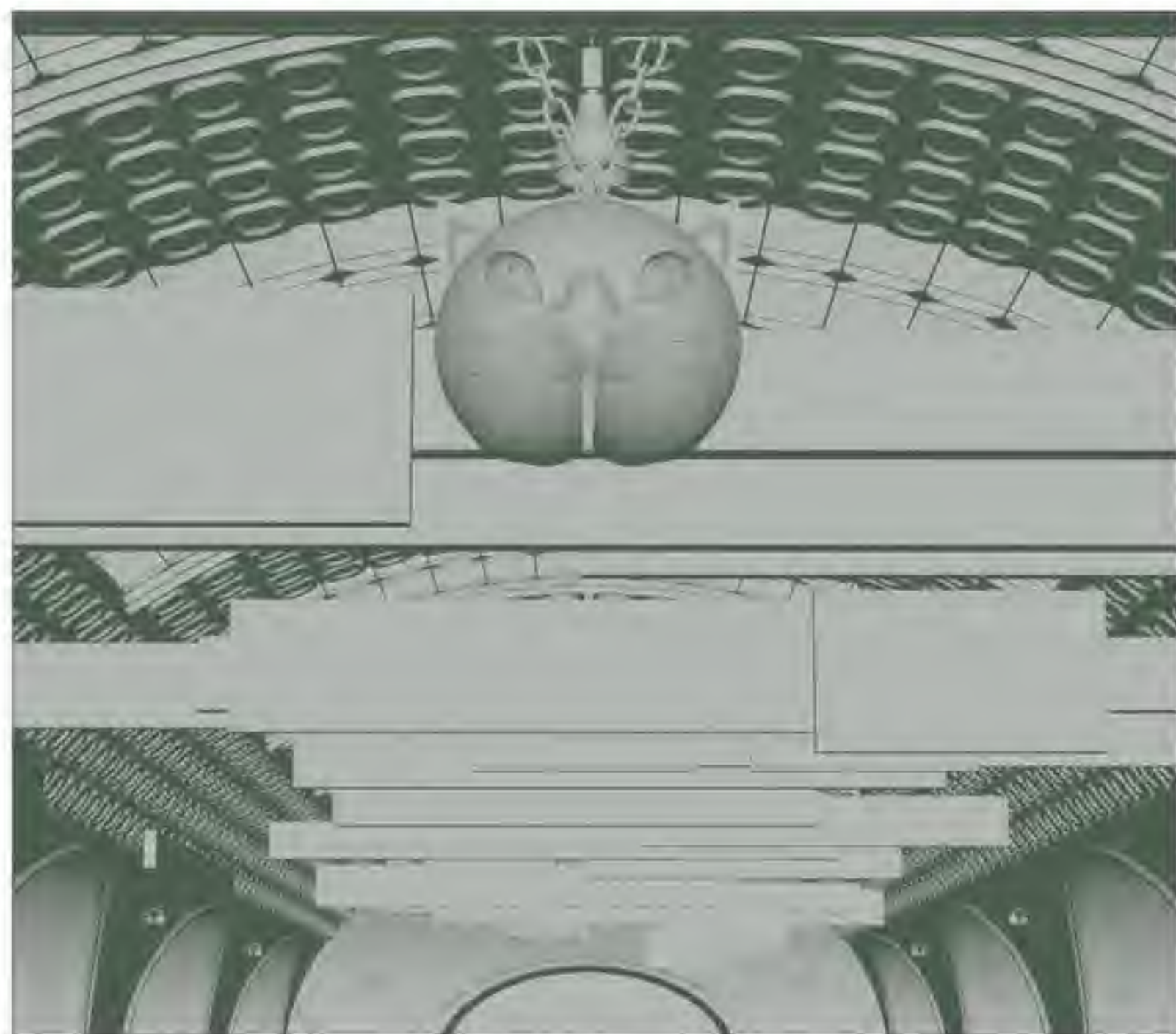
の表現であったアニメーションの場合、その効果は、例えばカットごとに「望遠風」のほとんどパースが無い絵と「広角レンズ」風のパースが強調された絵を使い分けるといった程度に留まるというのが否応無い現実だった。

その中でもアニメーションの作り手たちは、少しでもカメラワーク的な効果を取り入れるために、密着マルチを用いてカメラが移動することによる遠景と近景の移動速度の違いを擬似的に表現したり、背景動画という敢えて背景も含めて動画で描いてしまうという方法でカメラの動きを画面に加える方法を用いてきた。しかし、それらはあくまでも擬似的な動きであったり(密着マルチ)、背景の質感が変わってしまったり(背景動画、背景を動画で描くことにより画

面の情報量は極端に落ちる)といった制約を前提とした表現であるのは言を俟たない。

これらに対し、デジタル——CGを用いた映像は本来の意味で3D的なカメラワークを可能とする映像技術である。ただし、ここで注意しなければならないのは、そうして作られた3D的な映像が、果たしてアニメーション的に魅力的かどうかということである。堀部氏の言葉はまさにそのことを的確に語っていると言えるだろう。細田監督が「未来のミライ」で挑んだカメラワーク。それはあくまでもアニメーションが絵で作られた映像であることを前提とした表現なのだというのを忘れてはいけない。

参考に3Dモデリングされた背景をもう一つ紹介しよう。これはくんちゃん在必死におかあさんを探すS059C007、銀の鈴の場面の背景を作成する過程で作られたワイヤーフレームとモデリング画像





雨音だけでも6、7種類  
切り替えた

——柴崎さんは実写でもたくさん  
の作品で効果音を担当されています  
が、アニメと実写で音の付け方に違い  
はありますか？

柴崎 基本的には違います。でも今  
回はほとんど実写と同じようにやつて  
ます。いや、同じというか、実写より  
濃くつけてますね。

——それは監督の要求なのですか？

柴崎 要求というか、僕を選んだとい  
うことは、そういう雰囲気付けてく  
れということだろうと。間違いない  
そう言ってくるだろうってことは思  
いました。ただ、実際はそれ以上に色  
濃く付けてます。というのは、(アニメ  
は)絵が平面なので、どうしても奥行  
のある音をつけないといけないんで  
す。

——つまり、過剰に効果をつけると  
いうことですか？

柴崎 そうやっているところもあると  
いうことですね。でも、日常は自然に、  
実写と同じようにやっています。

——仕事を始めるにあたって、細田  
監督から特にこういう方針でやりた  
いというような話がありましたか？

柴崎 それはやっぱり「日常」です。  
打ち合わせをしていても、あくまでリ  
アルなものを基調にして、ただ過去や  
未来へ行く時には色んな音をメリハリ  
として付けるという。そういう時に  
転換するという意識ですね。つまり  
場面転換を音でも表現するというこ  
とです。そういうことに対するこだ

わりはちゃんともっているし、そのため  
の環境を作るというか、資料というの  
を彼はもの凄く集めるわけですよ。  
もちろんそれだけではだめで、やつぱ  
りこつちもその辺の場所の環境音を  
全部録ってこようとしたけど。

——それは実際に録音機材を持って  
録音してきたのですか？

柴崎 それは持っていく場合と、持た  
ずにいく場合の両方があります。今  
度の日曜日、花見に行くから、ついで  
に録ってこようとか、そういう時は普  
段持ち歩いている端末なんかで録って  
くることもありますし、公園で子供の  
声を拾ってこようなんて時はきちんと  
した機材を持っていきますし。公園  
で自転車練習する時の環境音なん  
かは実際に録音した音を使っています。  
今回、絵を見ると外人の子もいっぱい  
いましたし、それならちょうど横浜の  
公園の音が使えかなと思って。そ  
ういうのもアフレコで録った子供の声  
と混ぜて使っています。

——先ほど、未来や過去へ行く時に  
は音をメリハリとして付けると仰い  
ましたが、そういう場面もパートご  
とに違う世界へ行きますよね。やは  
りそれぞれの空間によって音の雰  
気も変えているのですか？

柴崎 もちろん変えています。ただ、  
あの家に関しては一貫した音があつて  
……基本的には静かということ。そ  
こは意識して守っています。その上  
で、シーンごとに季節が変わるので、  
季節感というのを出していく作り方  
をしています。

——たまたまCパートのダビングを

## 音響効果

# 柴崎 憲治

しばさき・けんじ

音響効果技師。数々の実写作品の音響効果を手がける一方、『AKIRA』(倉橋静雄と共同クレ  
ジット)、『この世界の片隅に』(2016)、『バケモノの子』(2015) 他アニメーション作品へ  
の参加も。

見させていたのですが、ここ  
はやはりくんちゃんが進む  
1990年の上田市の環境音を意  
識されていた？

柴崎 町の環境音もそうですが、こ  
のシーンは梅雨時なので、雨の音は細  
田監督もかなり意識してましたね。  
しとしと降る音や雨だれの音を細か  
く入れたりして。実はカットごとに水  
音を全部変えているんです。場所が  
移動すると、雨だれの音も全部変え  
るという感じで。とにかく、今回は一  
貫して水音にはこだわりました。水  
音を聞かせるために、傘を引きずる音  
なんかもちよと抑えて。その分、歩  
く時に足が水たまりを踏むピチャピ  
チャいう音を聞かせるという。あと短  
いカットでも背後でカエルが鳴いてい  
たという感じで、全部音を変えていま  
す。逆にその方が僕はリアルだと思っ  
ているんです。ワンシーンまるまる同  
じ音が続くというのは反則だと思う。  
カットごとにその場面の音を作ること  
で、それが結果的に全体の空気を作っ  
ていくことに繋がると思っています。

——オシロスコープを見ていると、  
画面がフラットな時は音も横に広  
がったり、雨で煙る場面では奥行方  
向にも広げたり、場面に合わせて細  
かく変えていましたね。

柴崎 音の広がり方というのはサラ  
ウンドの使い方で全部変わるんです。  
その時はワッと空気を後ろにもって  
くようにしていたと思いますが、そう  
いうことも全部出来ます。例えば部  
屋の中に入った時は、スッと狭い空間  
に入った感じが出るように、フロントだ

けでなくリアルな音も360度使う。  
そういう空気感というのはやっぱり絵  
に合わせて作っていかねければなら  
ないんです。外から家の中に入った  
る場面では、音も一瞬だけシュッと狭め  
る。そうすれば、ああ、中に入ったな  
と感ぜてもらえるし、逆に外へ出る時  
は、一瞬だけでも広げれば、外に出た感  
覚になつてもらえる。この時大事  
なのは、絵の動きに合わせてその瞬間  
だけ広げれば、その残像が残るから後  
は持続していなくてもいいということ  
なんです。というより、広げたまま  
逆には違和感が出てしまうのですが。

——そういう効果は別の場面でも  
やっているのですか？

柴崎 もちろんやっていますよ。くん  
ちゃんが雨の中でバチャンと水たまり  
に倒れた後で再び立ち上がって静かに  
歩くところなんかは、周りの環境音を  
全部取っています。その中から女の子  
がシクシク泣いている音が聞こえてく  
る。そして、そのシクシクと泣く音を  
追ってくんちゃんが路地に入っていく  
辺りから空気がまた戻ってくる、とい  
うふうに効果を変えています。

——まさに音の表現力ですね。

柴崎 そこはどう意識するかだと思  
います。やつぱり何を感じさせるか  
です。まずそれがあつて、それに対  
して音をつけていくから、表情なん  
かも生まれてくるんだと思います。

——以前、雨音を作るのはとても難  
しいと伺ったことがあるのですが。

柴崎 その辺りは無指向性の音をデ  
ジタル操作で無理やり広げてるから  
だと思っています。そうやって作った雨音



は同相成分の音が入ってくると引つ張られるんです。例えば、台詞が右へいくと雨音も右へいってしまふという感じ。あと、雨音はキーが高い上に持続音なので、そのまま使うと耳につくんです。その場合はイコライザーで高音を切って聞きやすい音にして使います。特にサラウンドにはそういううるさい音は入れない。ちょっとだけ丸い音にしたのを添え物として後ろに入れる。もちろん、いつもそうするわけではなくて、ザツと降り始めるところなんかは逆に割とシャープな感じにしたのをフロントに混ぜることもありま

す。とにかく、このシーンは雨音だけでも6種類から7種類作って使っています。

——ワンシーンですか？

柴崎 ええ、ワンシーンで、です。過去のおかあさんが怒られて、それでくんちゃんが雨の中を走って倒れてくところなんかも雨だけでも7種類ぐらい作っています。もちろん雨だけじゃなく、風や木の葉の揺れなんかも全部一体で。

現実の音を映画の中に

——家の中も場面によって時間帯が変わりますが、ここはどういう使い分けをしているのですか？

柴崎 昼間は車の音が聞こえたり人の声が聞こえたりするので、実際に家の中で録った昼間の音を使っています。ここは自分の家で録ってきた音なんかも使ったりして。あと、夕方のシーンでは学校のチャイムが聞こえた

り、時間帯によっては遠くに電車の音も入れてみたり。

——それは根岸線の音なのですか？

柴崎 実際の根岸線の音です。監督が「レールの長さが違ったりするので、色々違うみたいですよ」と言うので、録ってきたんです。そういうのは嘘じゃないですからね。他の電車の音、例えば山手線とかも全部実際に録ってきています。最初のタンクのある貨車も走っている時間を調べて根岸の駅で録ってきました。

——でも、どれだけ分かる人がいるんでしょう。

柴崎 見る人は分からなくてもいいんです。あくまで空気感ですから。

——Aパートの廃墟は幻想的な感じがしますが、何か特別な音を使っているのですか？

柴崎 意外とそうでもないですね。ただ、風の音は変えています。あと、鳥なんかは一切鳴かせないで、風とか噴水の音とか水音が聞こえてたりと。それによってだいぶ変わるんです。無機質な世界にボツと入ってみたい感じがします。

——Bパートの温室ドームはやはり熱帯の音を？

柴崎 そこも実はあんまり使ってません。むしろ、ジャングルじゃなくてカナダの森林的な音を中心に使っています。鳥の音も基本は日本の鳥をで、そこにワライカワセミという日本にはほとんどない独特の鳥の声を加えています。そうすることによって、違和感のある世界を表現しようと。

——さらに、その後のシーンでは1946年に行きますよね。普通に考えたら昔の音になるわけですが、そこはどのようにしているのですか？

柴崎 確かに昔の音と言えば昔の音ですが、でもそんなものはもうありませんからね。例えば、最初に零戦に使われていたエンジンの音が出てくるのですが、そこはプロペラ飛行機の音に小型のセスナの音を混ぜて使っています。本物の栄（零戦のエンジン）はもう無いんです。あと、最後の方のひいばあばとひいじいじがかけっこをするシーンなんかは、彼らだけの心理的な空間なのだから、むしろ周りの空気感を排除して、何も無い非常に穏やかな、ただその中でひぐらしの声だけが聞こえる、そういう感じの中で二人が走るとい音にしました。

——お話を伺っていると、画面の意図をちゃんと消化して色を付けていく面白さというか、やはり映画の音作りの面白さは画面と音の効果の相乗効果という側面がありますよね。

柴崎 そこは実際に撮影した時の音ではなく、映画の音というのを作っていく面白さでもあるんでしょうね。それはアニメだろうが実写だろうが同じだと思います。その意味で、今回はやりやすかったですね。監督自身がそういう絵作りをちゃんとしているし、周りの人達もそういうことやっている。だからこそいつそそこに当てはまる音をちゃんと僕らも考えるべきなんです。絵にある音、外にある音、そこを、周りの環境の音をちゃんと考えなが

ら作っていく。そうすることによって、その絵をさらに想像させることになると思っています。

——Eパートについて伺いたいのですが、あそこはやはり人工的な音を意識したのですか？

柴崎 かなりそれは意識しました。要するにメカニカルです。電車の音にしても、周りの人の動く気配とかアナウンスとかにしても、色んな言語をアフレコで入れながら喧噪をちゃんと表現してますよね。で、その後、遺失物係とくんちゃんとの会話は、無機質な世界を楽しませるみたいなことをやっているのですが、監督もそこはあえて今風にしないで、古い感じを狙ってと言っていました。そのギャップを楽しむ感じが、やっぱり印象的で良いっていう。

——その後、エスカレーターをグーツと降りてまた別の異世界のような場所へ紛れ込みますが。

柴崎 あそこは黒い新幹線も含めてくんちゃんの頭の中にある世界なので、メカニカルなものもあくまでくんちゃんの意識の中でのメカニカルということで考えて……だから新幹線も黒い生き物として襲いかかってくるというふうな音にしています。

——今回、全体を通して、一番難しかったのはどこでしたか？

柴崎 それはやっぱり一番最初の方です。色んな設定が出てきて、この映画の一番最初の世界観を作るわけですから。そこをやれば、あとは全部転がっていくんです。

——では、面白かったところはどこ

でしたか？

柴崎 電車のところなんかは面白かったですね。あとは、戦闘機の音とか、バイクの音とか。

——ちょっと外れたお話を伺いたいのですが、犬の声はどうしたんですか？

柴崎 前半の人間に化ける前は、うちの犬です。あれ、本物です（笑）。実際にスタジオに連れて行って、遊ぶ声を録ったものを使っています。でも、人間に変化してからは、監督がアフレコでいきいたい言うので、「いいんじゃないの」と、後は全部アフレコでやっています。

——猫の声も声優さんの声を使うか作った声を使うかで議論されてましたね。

柴崎 声優さんのやった声がこちらで作った声と似ていたので、「どっちにします？」「あんまり変わらないですね」となったのですが、結局、いいんじゃないの、そのままとなつて、本物を使いました（笑）。

——細田監督は音に対してかなり明確なイメージをもたれている方ですか？

柴崎 僕はそう思います。ここはこうしたいと、絵が上がってきた時に音に対してハッキリ言いますから。それはいいことだと思うんです。だから僕も言われたらやり直す。ここで明確なイメージがなかったら、僕も何もやらない。やっぱり「こうしたい」というのがあるから、こちら「じゃあ、やりましょう」となるんです。



——実際にどのようにして遺失物係と駅長のキャラクターを作って行かれたのかを中心に伺いたいと思うのですが、実作業はどのような形で進められたのですか？

中川 最初は私達もどんなものが映画にフィットするか分からなかったもので、自由に考えたものをドキドキしながら監督にお見せしてという感じでした。そうしたらワツハワツハと笑って下さって。一つ一つのアイデアを喜んで楽しく見て下さるんです。

亀山 もの作りをする者同士がライプ感を楽しむというのは凄くありましたね。そういう化学反応を楽しむというのは凄く気持ちいいんです。それに、自分達の描いた絵がアニメとして出来上がっていくのを見れるのは新鮮で嬉しかったですね。

中川 最初はサンプルにする動画の為に時計を……駅長さんを作ったんですけど、それはすんなりデザイン案が採用されて、しばらくすると、実際にCGでクルクル動く動画になった状態で見せていただいたんです。その動きを見た時は、無茶苦茶感動しましたね。

亀山 最初のサンプル段階でこれだけ違和感なく動かすというのはホントに無いことらしいですね。監督も「この動画を作ったデジタル・フロンティアの堀部さんという方は凄い人なんですよ」と仰っていました。ただ、簡単に動いているように見えて、実際は物凄く細かいところまで色々と調整しているとも仰っていました。

## プロダクションデザイン

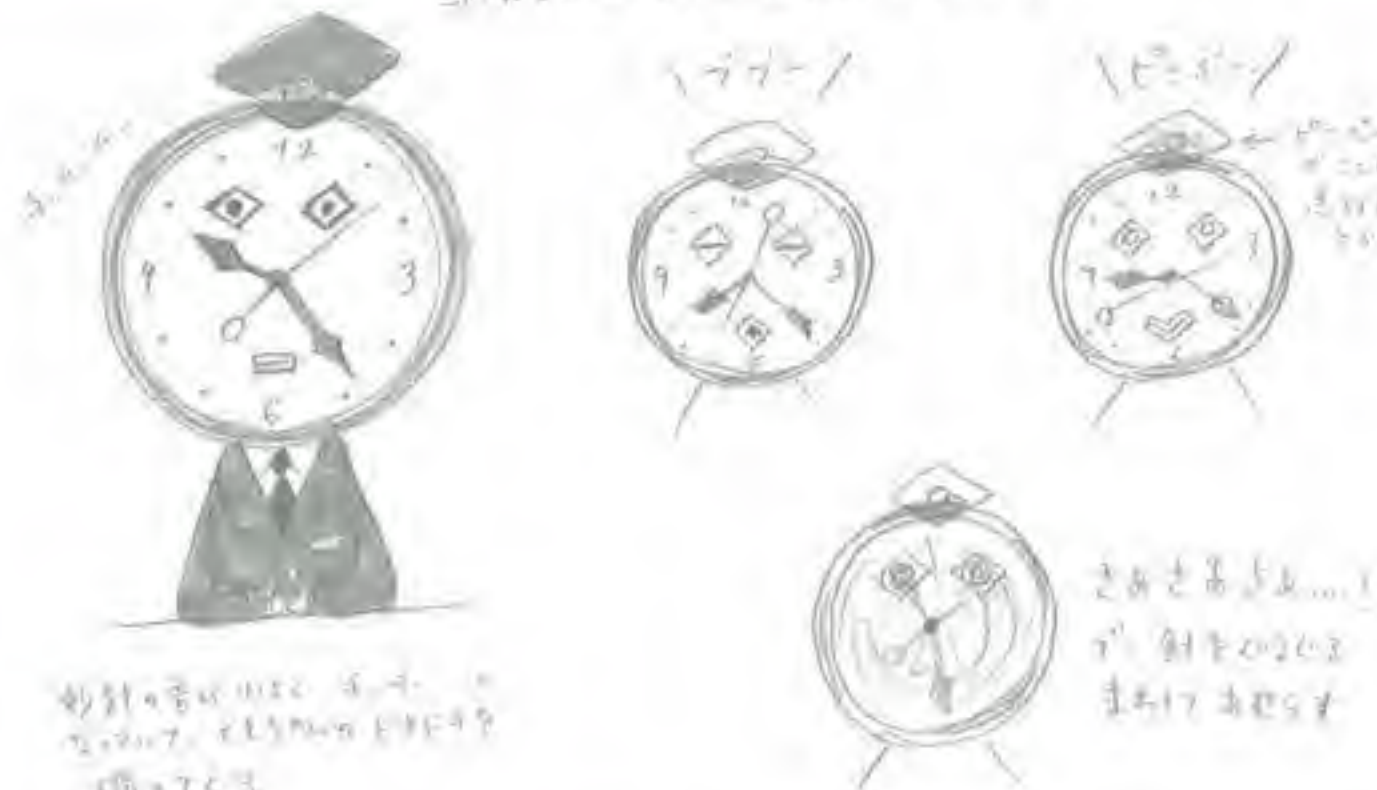
# tupera tupera

つべら つべら

亀山達矢と中川敦子によるユニット。2002年より活動開始し、絵本やイラストレーションをはじめ、ワークショップや舞台芸術など、活動は多岐にわたる。

### ① 時計案

映画全体の中で「時」がメインテーマになっている  
(また、過去を振り返りながら)  
駅長さんには「まっぴらごとき」の時計も作って



駅長の初期ラフ案。奥の机に座っている想定になっているところから、この段階ではまだ遺失物係との役割分担が明確ではなかったようだ

した。

——初めて動画を見た段階で、キャラクターデザインはどこまで進んでいたのですか？

中川 駅長さんの一枚だけですが(笑)。本当は色んなキャラクターが運転士として登場するはずだったんですけど、内容が変わってその辺りは出なくなっていました。

——描いたキャラクターについて監督からは何か注文がありましたか？

亀山 最初はほとんど無かったですね。ただ、遺失物係に関しては、一度目の原画を仕上げて送った時に「違う」と言われました。

中川 駅長があまりにもすんなりいったせいもあったかもしれませんが、ちょっとフライングして勝手に作っちゃった感があつたのかもしれない。

亀山 いつもの仕事のうちに自分達なりに解釈して仕上げたんですが、やっぱり今回はそうではなく、監督の作品としてちゃんと意思を共有しながら進めていかなければいけないとその時に感じるものが出来ました。それはよかったと思います。

中川 最初の頃は会って何度か打ち合わせをしていて、その後私達が引越越しをしたこともあり、メールでやり取りをしていたんですけど、最後はやっぱり顔を合わせてやり取りしたい話になって、テレビ電話で打ち合わせをしたんです。そうしたら、なんだか部屋の照明の暗さと、その光が私達に当たっている感じがすごい怖かったらしくて……。

亀山 細田監督が「tuperaさん怒ってますか？ 怒ってますか？」って、何か僕達が遺失物係みたいに見えたらしく(笑)。

中川 もちろん怒っているわけではなかったのですが(笑)。ただ、絵本もそうなんですけど、私達はラフを描いてから実際に作業に入る時にもう一回振り返って考え直すんです。線の角度とか手の動き方とか、ラフからもう一回形を取り直すのが普通だと思っているので。特に今回の仕事はあくまでも自分達のイメージではなくて監督が求めるものを作るべきだと思っていました。それで、監督のイメージを追求したいがために「どこが違うんですか？」と、とことん迫ったら、それが怖かったみたいで、監督がだんだん後ろに下がっちゃって(笑)。

亀山 それからは、遺失物係に關しても本当に細かいところまで全部確認しながら進めて行きました。

中川 「目はどっちがいいですか？」とか。貼り絵で作っているの、のりで貼る前は動かせるんです。それで、パターンをいくつか作って写真を何枚も撮って、「A、B、Cどれですか？」みたいに訊いて。そこでぶつかったっていうことは全然なかったですね。むしろ自分達が納得出来るまで監督がイメージするものを教えて欲しいということをやりとりをさせてもらいました。

亀山 お互い作り手として、デザインを模索していく中でピリツと気持ちを正しながら話し合いを進めて



いきました。そういう監督も見れてよかったです。と思っています。

——tuperaさんは普段2Dの作業だと思うのですが、映画では3Dとしてキャラクターが登場します。3Dになるというお話を受けてどう感じられましたか？

中川 最初、私達の絵がどうやって3Dになるんだろうって考えたんですけど、イメージできなかったんです。

亀山 でも最終的には原画は2Dとして仕上げました。

中川 時計の駅長に関しては、CG映像を見せていただいた時に、ペラペラした紙の感じにするのか、もう少し立体的にするのかとか、影の落ち方とかいろいろなバージョンを持ってきたので、それに関してはデモを見せていただきながら私達と細田監督、それに堀部さんとみんなで話し合いました。その段階で割とみんな同意見で一致した感じだったんです。立体的に仕上げて、足りない部分はあとから作って行こうと。その時点では、やっぱり映画って3Dで空間が広がるので、今回も3Dのような感じでいくのかなと思っていました。そうしたら、遺失物係は割と2Dっぽい感じになっていったって、「こうなるんだ！」と驚きました。映画全体の中では、その存在の違和感が効果的だったと思います。

——貼り絵で作品を作られているので、テクスチャも相当にこだわっておられると思うのですが？

中川 そうです、いろんな紙を貼り込んでいます。服とか帽子とかは布目があるような紙を使ったり、袖口の模様は、未来の東京駅がきらびやかな雰囲気なので、ちょっとゴージャスな模様をつけたり。古い本とかデザイン書とかを素材として持っているんですけど、そういうのから切り抜いたりして、いろんな紙を切ったり貼ったりしながら作っています。時計も、ちっちゃいんですけど、結構白黒のテクスチャを何枚も貼り合わせて、銀色の光った感じを出したりして細かく作っているんです。

で、監督からも、このへんのディテールに関しては、「こっちはよりこっちはほうが好き」という意見を頂いて、話し合いながら詰めていきました。制服の色もオリブグリーンなのか、グレーなのか紺なのか。

亀山 JR西日本なのか東日本なのかとか（笑）。

中川 全国のいろんな鉄道の制服を見ましたよ（笑）。どこまでそれを正確に再現するのかしないのか。結構細かくやりとりして作りしました。映画の大きな画面でもちゃんと紙の質感とか重なりとか素材感とかが鮮やかに再現されていて、そこは凄いなって思いましたね。

亀山 わりとそういうところは消えてしまうのかなと思っていました。

——凄くその素材感、テクスチャが効果的でしたよね。

中川 これまでのアニメーションとは違って明らかに異質ですよ。でも、監督は私達の作品のことを知っていて、それで映画のなかにそんな作品が入って来ると面白いだろうというのを考えてオフアールを下さったんだと思うんです。

亀山 予告編を観た時に、テクニカルな技術が詰め込まれた映像の中にと、貼り絵でできた最もアナログな駅長たちもテクニカルに見える。そこが面白いと思ったんです。

中川 オニババのところもそうかもしれないですけど、細田監督がどこまで私達の作品の異質感を狙って声をかけて下さったのか、気になりますね。最初からその異質感を想像して声をかけて下さったのなら、すごいなあと思います。

亀山 オニババも駅長も遺失物係も、登場時間としては結構一瞬で終わる。それこそ、映画を観ただけでは、あの時計が駅長だということも観ている人には全然分からないくらいに。でも、そこが逆に印象に残るのかもしれないですね。新幹線もそうだと思うんですけど、全体像がよくわからず一瞬で終わってしまう、その速度が結構頭に残る。場面展開がすごい速度ですよ。

——絵本って普通のお話より展開が早いんですよね。そういう意味ではラストは絵本の速度に通じるものがあるのかなと思いました。

中川 私達はそんなに絵本を作る時に意識していないんですけど、絵本って1ページめくっただけでもう10年後に行っちゃってたりとか、ドアを開けるシーンがあつて、その次のページでは公園に行つてたりとか、ページをめくることが時間とか空間を飛び越えていきますよね。そういう、間を自然に埋められるものが絵本なんですよ。だから、今回の作品では、その感覚と通じるものが確かにあったのかもしれない。

亀山 この作品はいろいろ断片的に印象に残るシーンがたくさんありますよね。節々がじわっとくる、その

ういう映画ですよ。

——先程、駅長は見ている人にとって駅長だとわからないという話をされていましたが、細田監督はそこに関して「今回は説明をあえてしない」と仰っていました。

中川 なるほど、後からわかるようになっていくけど、その時はわからないようにしているんですね。

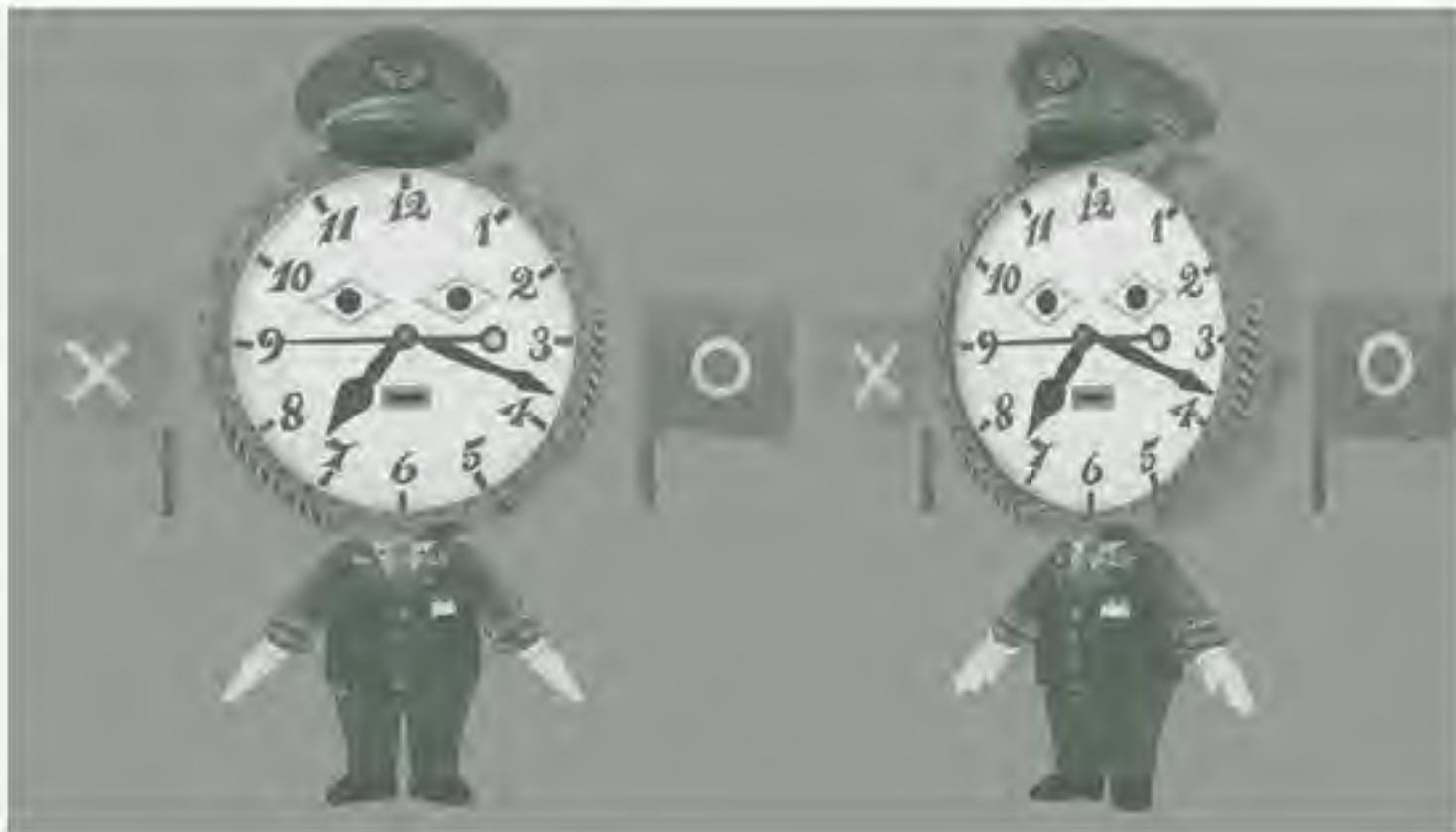


遺失物係の初期設定案。こちらは絵コンテが完成する前に描かれたもので、絵コンテの段階ではほぼ全体的なイメージは固まっていたことが窺える





キャラクターの原画はすべて *tupera tupera* によって実際に様々な紙を使って切り貼りされたもので、その貼り絵を3D化させている。一見、無機質な表情と声の遺失物係だが、くんちゃんが最後にミライちゃんとともに駅の中から上空へ飛び上がった際には安堵のような表情浮かべていた。



駅長・遺失物係初期スケッチ／最終決定稿



tupera tupera が手がけた駅長の初期デザインラフ



## オニババ対ヒゲ

くんちゃんがミライちゃんに読み聞かせしていた絵本「オニババ対ヒゲ」。普段は貼り絵を使って作品制作を行う tupera tupera だが、こちらでは鉛筆で書いたラフ画に、色を重ね合わせる新しい試みとなる技法を使っている。



オニババもヒゲも、勢いのある線画をそのままに色を重ね、より躍動感のある絵に仕上がっている。さらに、それぞれの動きを表す擬音語の書体はひとつひとつ動きや感情がわかるようにデザインが一字ずつ工夫されている



——今回は異例な形で細田監督作品に関わるようになりましたが、最初はどのようなオファーがあったのでしょうか？

亀田 今進めている映画の企画に、主人公の男の子が電車が好きという設定があって、それで映画の中に架空の新幹線が出てくるので、その新幹線をデザインしてもらえませんかというオファーをその時にいただきました。そのときすでに、未来的でありながら、悪者というか何かよく分からない黒い新幹線が出るというお話しか伺っていなかったのですが、イメージがちゃんと浮かんでこなかったんです。でも、その黒い新幹線というのは、非常に特徴的なものだなと感じて、例えば、黒い新幹線をどう捉えるかというのを……ウイングを持った未来的な形と、若干ヒールのイメージを持ったアグレッシブなデザイン、それに生物的なイメージを取り入れた獣的な新幹線の3パターンを、それぞれ簡単なスケッチに起こしました。イメージの色は、最初から黒だったのですが、ただ、真っ黒にしてしまうと外形が分かり難くなるので、実際は黒く見える青い色彩で塗ったものを、まずこちらから提案させていただいたんです。それはもうほんとに恥ずかしいぐらいラフなスケッチだったんですけど。

——その外形をデザインする際に実車をデザインする際に空力は考えたのですか？

亀田 空力解析は我々のチームと別

にそういった解析をする専門の部隊があるんですよ。例えば新幹線の場合、最近ではトンネルに入る時に出る圧力波をどう抑えるかというのが課題になっていくのですが、まずコンピュータでシミュレーションをして、その解析結果に基づいて断面のポリウムをフィードバックしながらデザインを進めていくんです。今回は解析は行っていないんですが、ほかの新幹線の解析結果を参考にしながら先頭形状のポリウムコントロールをしています。

——ヒールのイメージを持ったデザインの案を見ると、口の中に連結器が格納されていますよね。

亀田 通常は蓋が横方向に開くのですが、そうすると蓋のサイズがかなり大きくなってしまいますので、あえてシャッターみたいにしました。こういうメカニズムはあくまでも空想のものなのですが、現状では用いられない技術でも積極的に取り入れてみよう。それはこの両脇の空気を取り入れ口も同じです。NACAダクトという独特の形状のダクトから強制的に空気を取り込み、後ろの方からバツと排気する仕掛けを入れてみたのですが、これも特に空力を解析した結果ではなく、あくまでも想像で取り入れてみたものです。

——それはやはり未来の列車ということですか？

亀田 そうですね。あと、未来っぽさを出すために、カメラで全方位の画像を捉えてA-1で制御する運転席や、車体を安定させるウイングを取

り付けたりといったものも考えてみたのですが、ただ、生物的なイメージの案のものは、そういうのとはちょっと違って、生物っぽさを意識して、さっきの連結カバーにあえて歯をつけてガサガサとした口のイメージにしてみたり、運転席の一部も頭蓋骨をイメージしたデザインにしてみたり、全体的にA-1というよりは脳で考えるという風にしてみたんです。それで、体も生物的にして。あと、新陳代謝によってメンテナンス・フリーでいつも新しい状態になるというものも考えてみました。この辺りはもうめっちゃめちゃ架空で、ちょっと行き過ぎかなとも思ったのですが、生物と機械の融合みたいな感じも面白いかなと思って取ってやってみました。

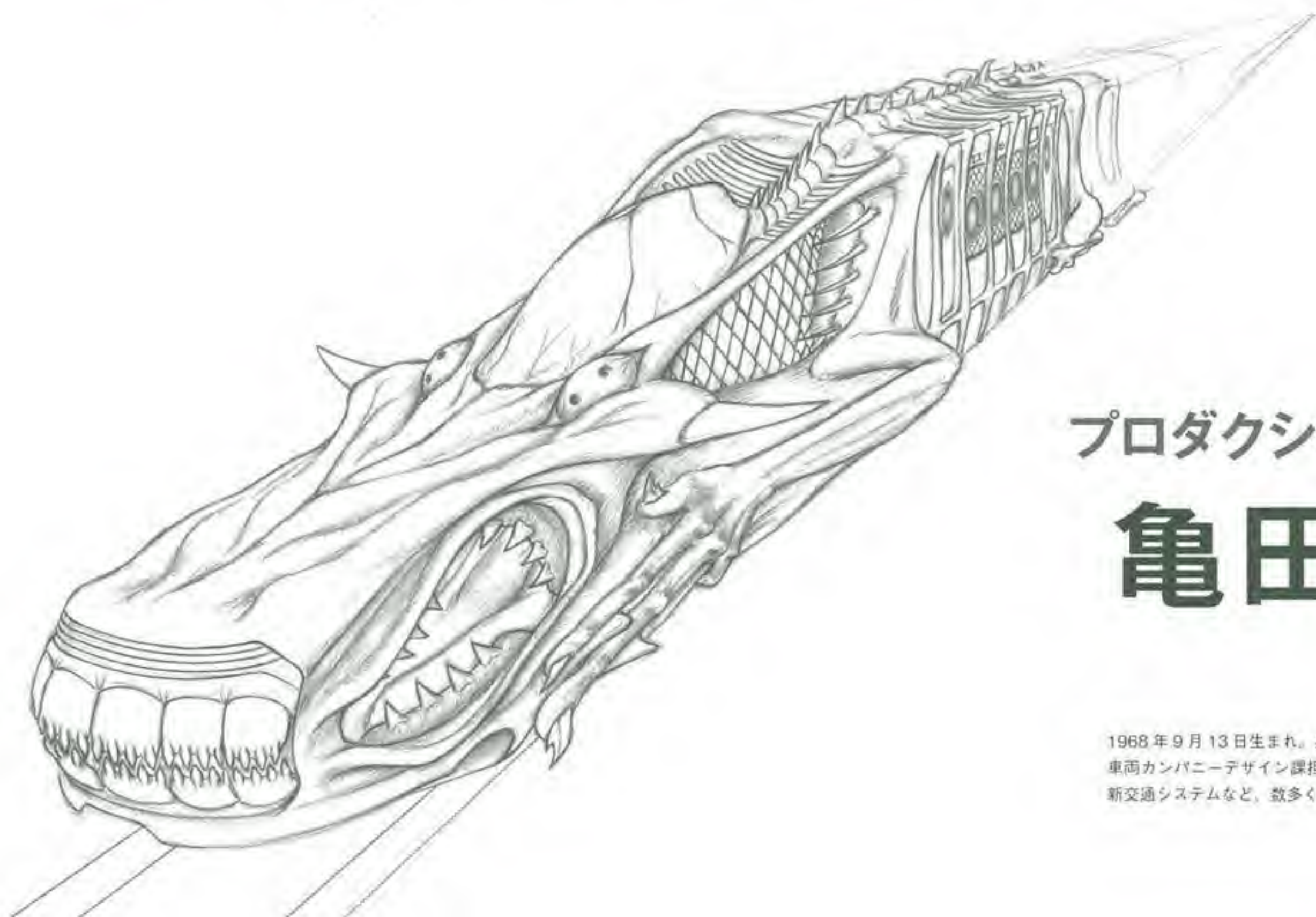
——新幹線のデザインというよりはモンスターデザインという感じがですね。

亀田 実際、獣のイメージということとは考えました。両サイドに口があつてどっちが顔なのか分からないというデザインにしたのも、どこを見てもいいの分からない不安というものも表現できたら面白いかなと思ったからです。ですから、細かいメカニズムの部分はあんまり考えずに、あくまでもざっくりとイメージを捉えるという感じで。細田監督には、これはちょっと新幹線の方向性じゃないと言われるかなと思ったのですが、こちらの方向でと言われまして。それは非常に驚きでしたね。ただ、伺ってみると、細田監督はもっ

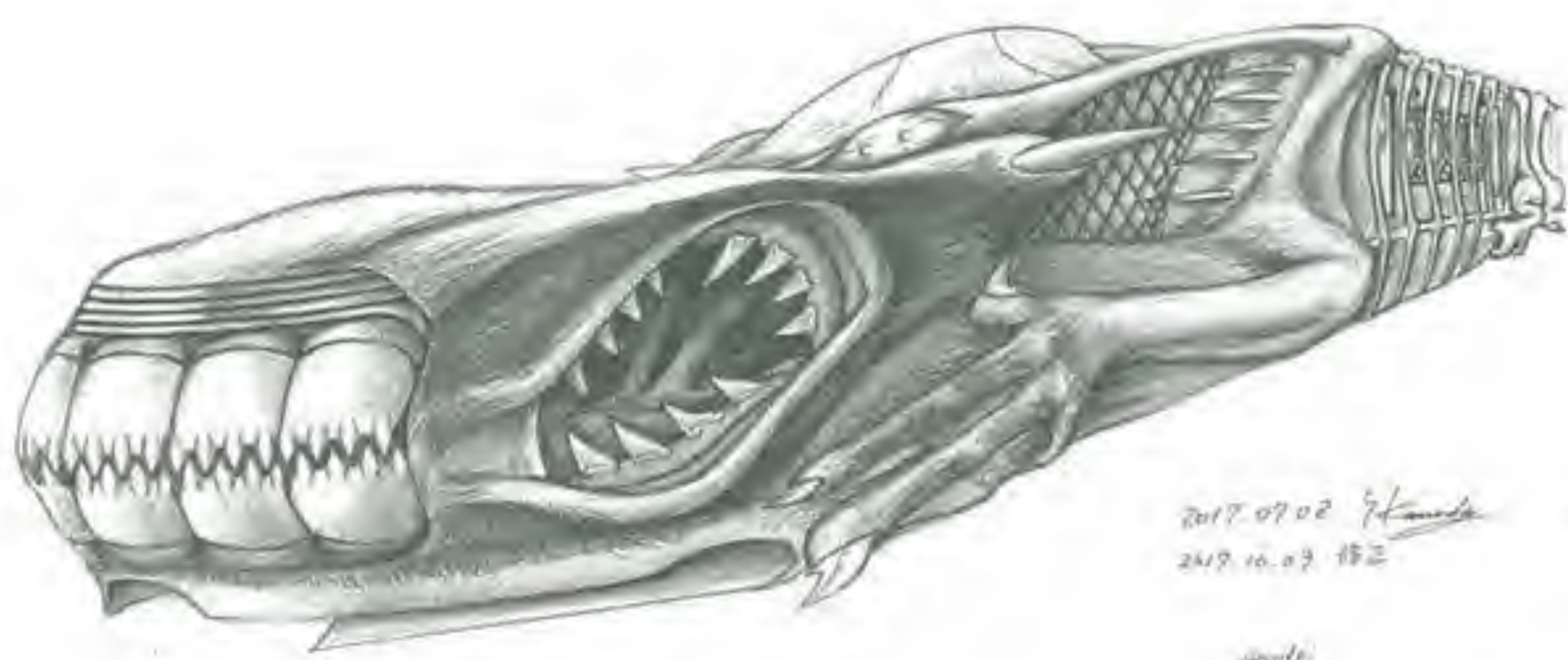
## プロダクションデザイン 亀田芳高

かめだ・よしとか

1968年9月13日生まれ。兵庫県西宮市出身。川崎重工業株式会社車両カンパニーデザイン課担当課長。これまでに、新幹線、在来線、新交通システムなど、数多くの車両のデザインを手がける。







ベーシックなものや未来的なものまで様々な案が練られたなかで決定したのがこちらのビーストイメージ。牙や毛が生えた黒い新幹線は、くんちゃんを怖がらせるには十分な、不気味な雰囲気を持っている

と権威の象徴みたいなのが出てくるのかと思っていました。でも、監督が求めていたのはそういうものではなくて何か異世界に誘うようなデザインだったみたいで、それで獣のデザインを選んだということだったようです。

——表面の質感も生物的な柔らかい感じで考えていたのですか？

亀田 いえ。最初はむしろハードなボディを想定していました。毛は生えているのですが、それは生物的にするためというより、ボディ表面に毛を生やすことで空気抵抗を減らす事が可能ではないかという想像で行いました。船なんかでもそういう研究がされているようで、小さな渦を作ることによって大きな乱流を抑制するという効果を狙ったものですが。実際、サメがそうですね。いわゆるサメ肌というやつですが、そういうのも将来の新幹線には取り入れられるかなということ、それでちよつと毛を生やしてみようかなと思っ取り入れてみたんです。

——生物学的でも基本はあくまで機械ということですね。

亀田 はい。次の段階でスケッチでは考えていなかった毛の下をどういうふうに表示しようかという話になりました。それで、中をあえてメカニクな感じに構成してみたんです。ところが、それを見て細田監督は「やっぱちゃんと毛は生えてほしい」と仰るので、生物学的なイメージの強い、それこそグニョッと変形するようなボディにしてみました。

——今回、他の車両はデザインされていなかったのですか？

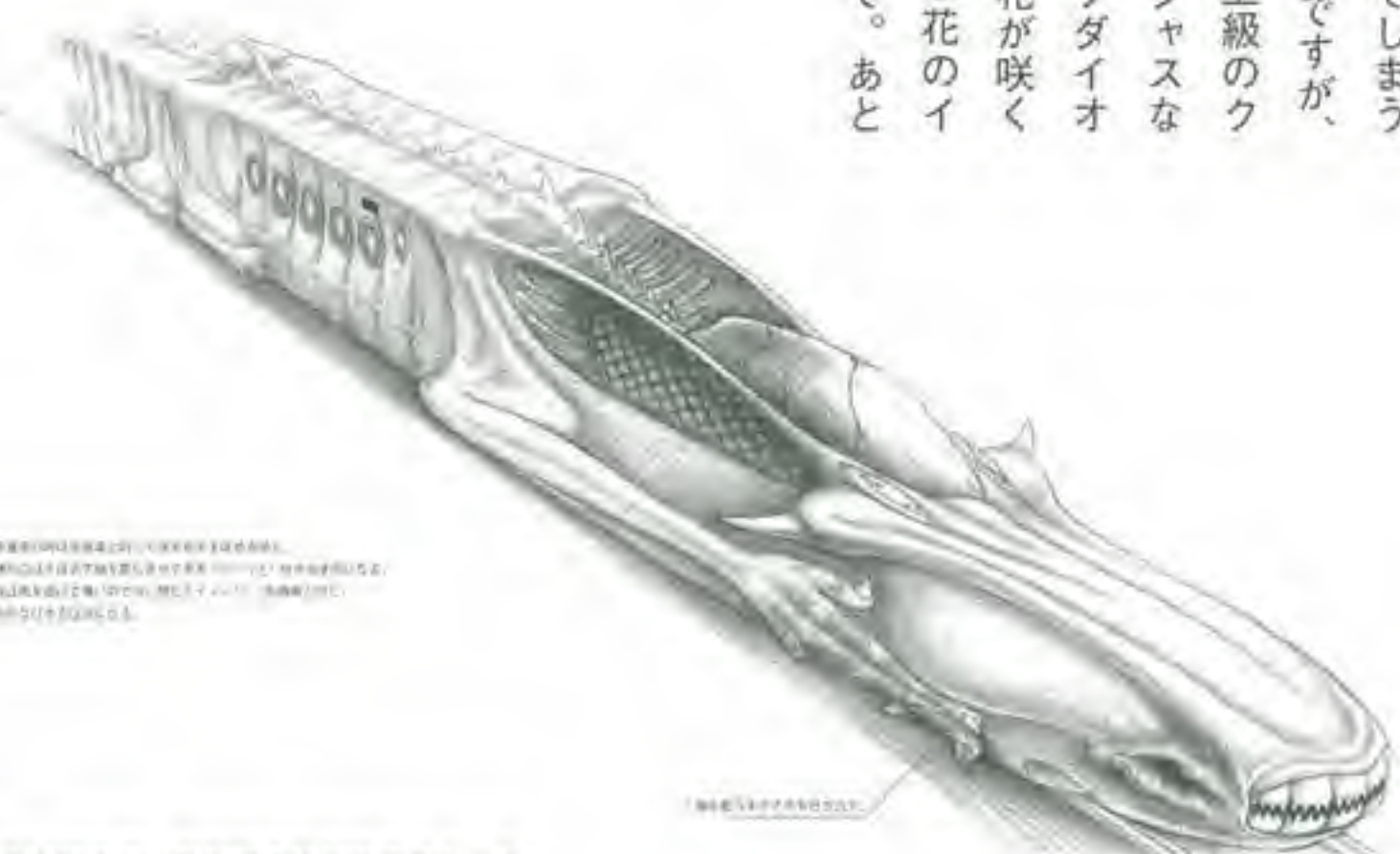
亀田 僕自身は黒い新幹線に集中するためにこちら専任でやらせていただきましたが、他にも色々新しい新幹線が未来の東京駅には出てくるということ、従来にないイメージの新幹線を、小菅（大地）と濱田（秀之）の2人のデザイナーにやってもらいました。監督の頭の中には、結界みたいなところを通り越した先の未来の東京駅の最深部に黒い新幹線があつて、一般の乗客が降り降りするホームは未来の空間なので他にも未来的な新幹線がたくさん並んでいるというイメージがあつたみたいなんです。

——主人公が未来を垣間見るとのことですね。

亀田 そうですね。ただ、だからといって、いわゆるコンセプトデザインの的にすることではないんです。あくまでもリアリティのあるデザインが基本になっているというお話だったので、私達も実際にあつてもおかしくないような技術なりスタイルなりを考えて作って行きました。

——設定を見ると、黒い新幹線はホームでくんちゃんを誘うように車体を寄せるとなっていますね。

亀田 この黒い新幹線には腕と足がありまして、その部分があるため普通の黒い新幹線より幅が広がっている。で肘や踵、腿の部分が入線する時にガリガリッとホームにつつかえて



高速走行時の黒い新幹線の後尾車のスケッチ

しまうんです。そのことにデザインしている段階で気づいてしまいました。それで、ホームとの間に隙間を開けて、入線した時にその隙間を埋めるために車体をぎゅつとホーム側に寄せるというアイデアを出したんです。

——実はそれを見て、ネコバスを思い出したのですが。

亀田 打ち合わせの時、細田監督も「黒いネコバスですね」と仰っていました（笑）。

——今回は内装もデザインされていますね。

亀田 はい。くんちゃんが客室内を見てびっくりするということだったので、最初はシートに骸骨のイメージを入れてみたんです。でも、それだけだと足りなくなってしまうので、映画には出てこないですが、フランスカル。という最上級のクラスの車両ではもっとゴージャスな印象に出来ないかと、シヨクダイオオコンニャクという綺麗な花が咲く一方で凄く臭い匂いもする花のイメージを取り入れてみました。あと

オーディナリィスカル。という普通車の両シートにも背もたれのクッションのところにタラコのピトツとしたテクスチャを取り入れて。

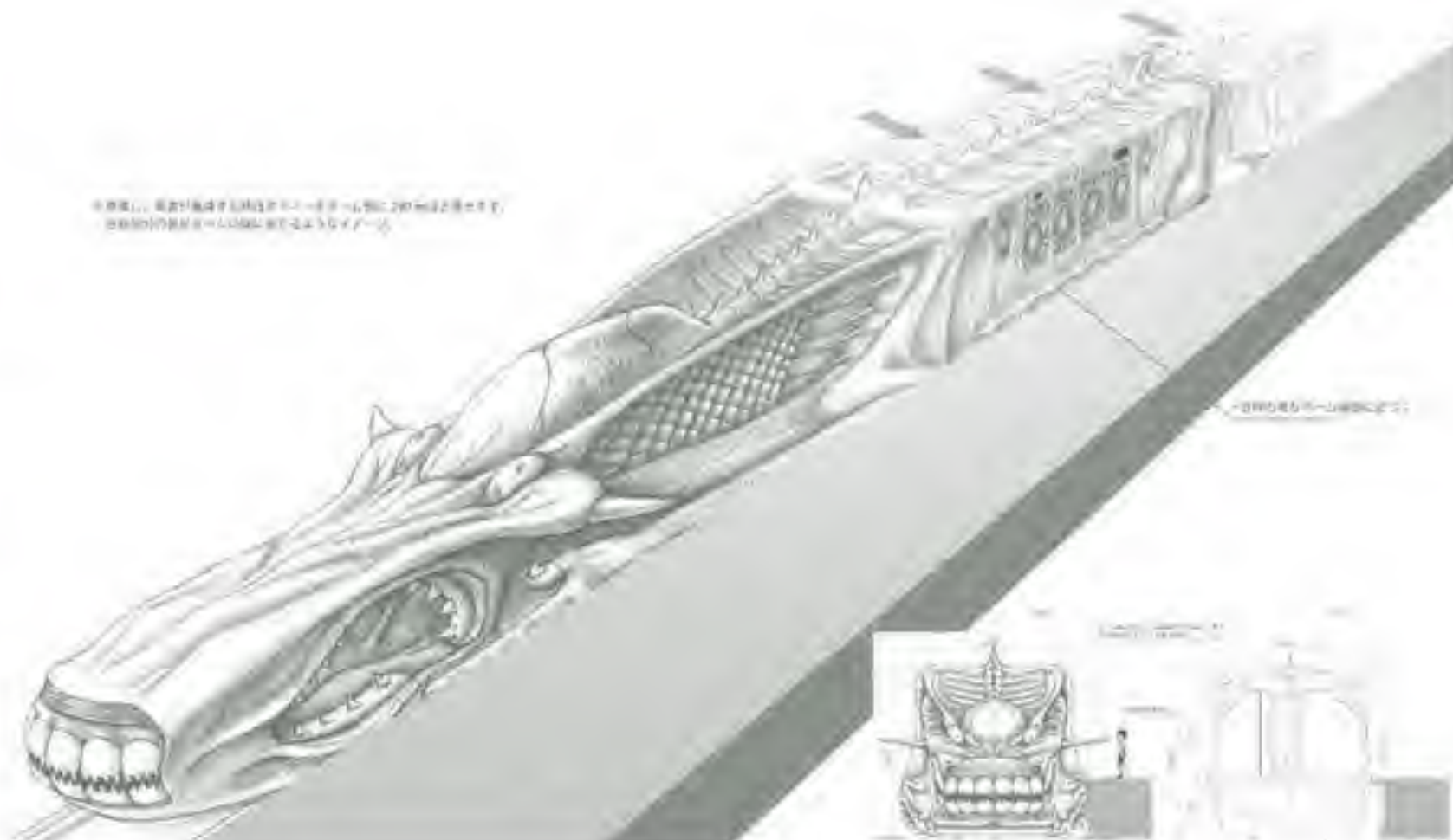
——今回、アニメーションの仕事をやってみていかがでしたか？

亀田 凄く楽しかったですね。細田監督や、齋藤（優一郎）プロデューサー、それに制作の池田（大悟）さんが当社にオファーを持ってきたのださってほんとに幸運だったと思っています。鉄道車両のデザイナーが映画のプロダクションデザインをさせていただけるなんて、普通ありません。

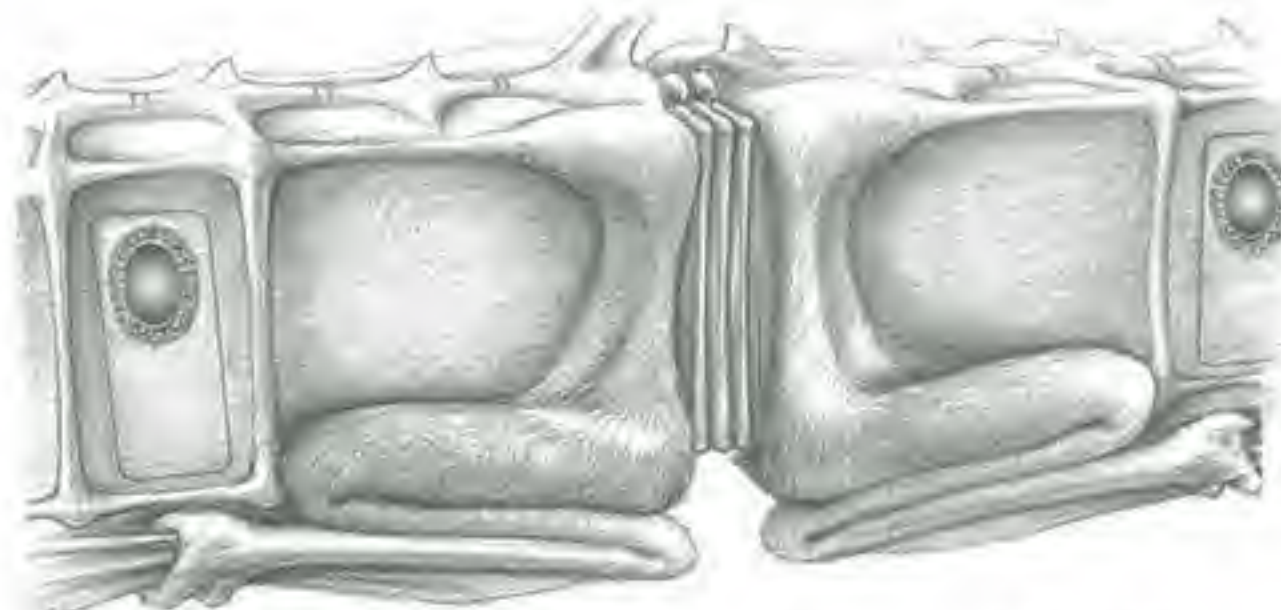
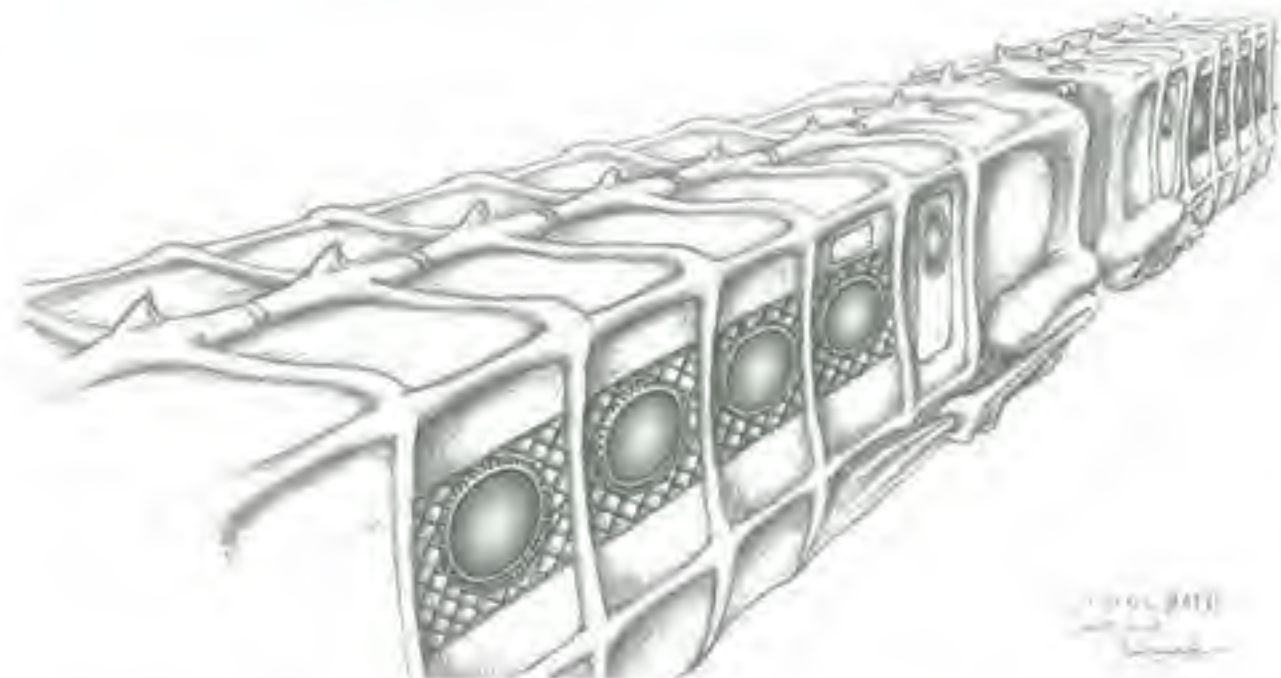




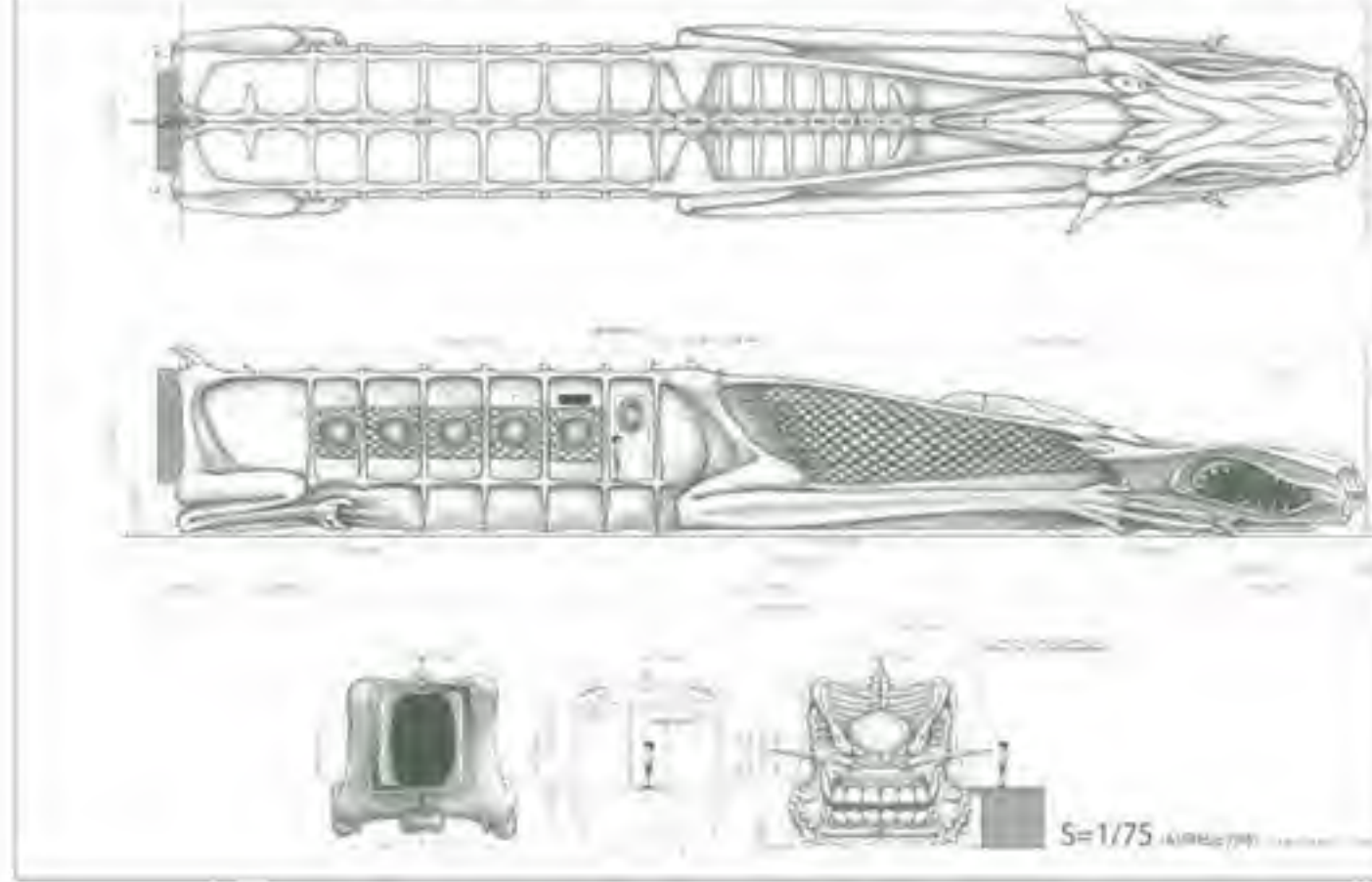
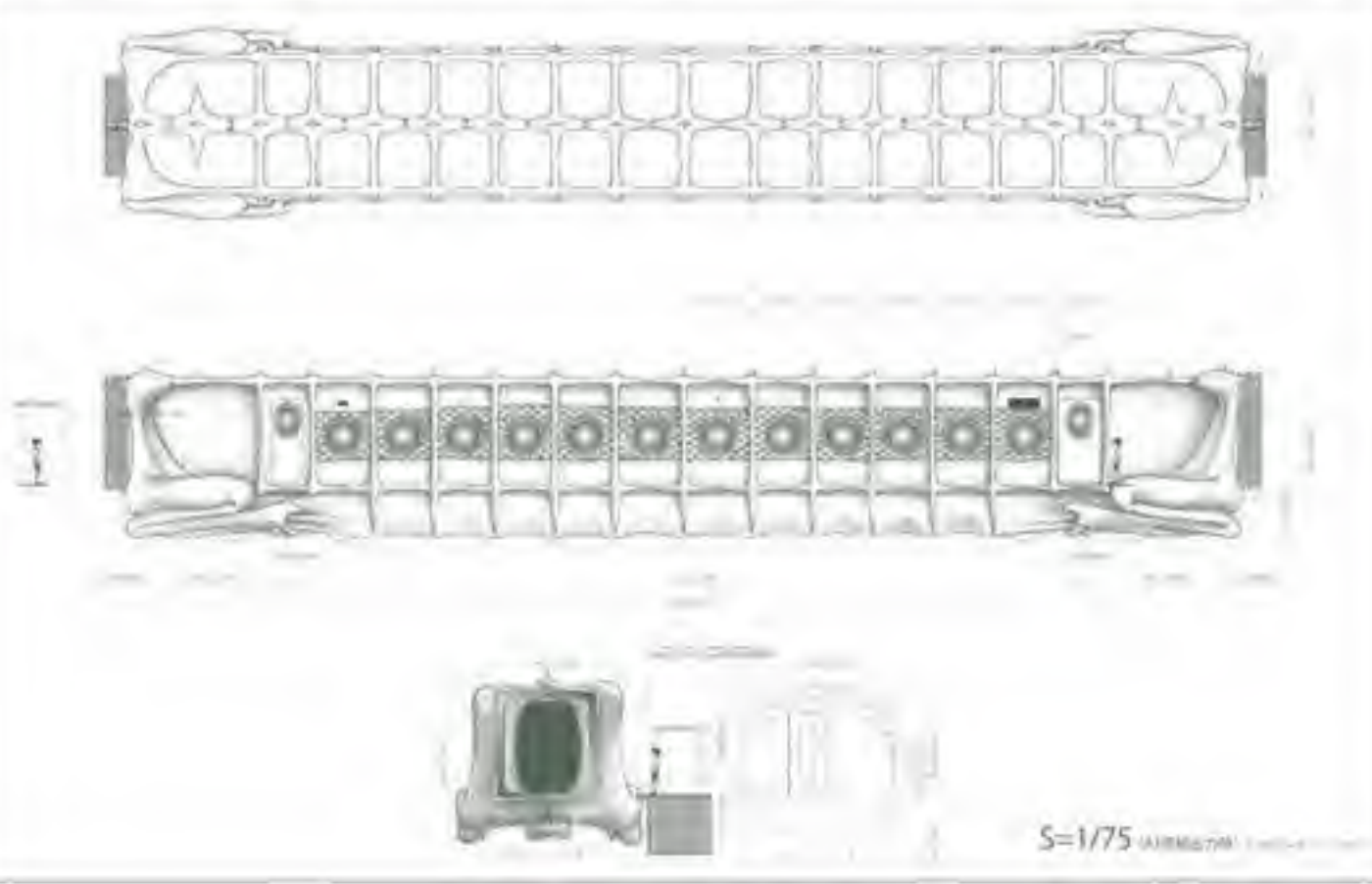
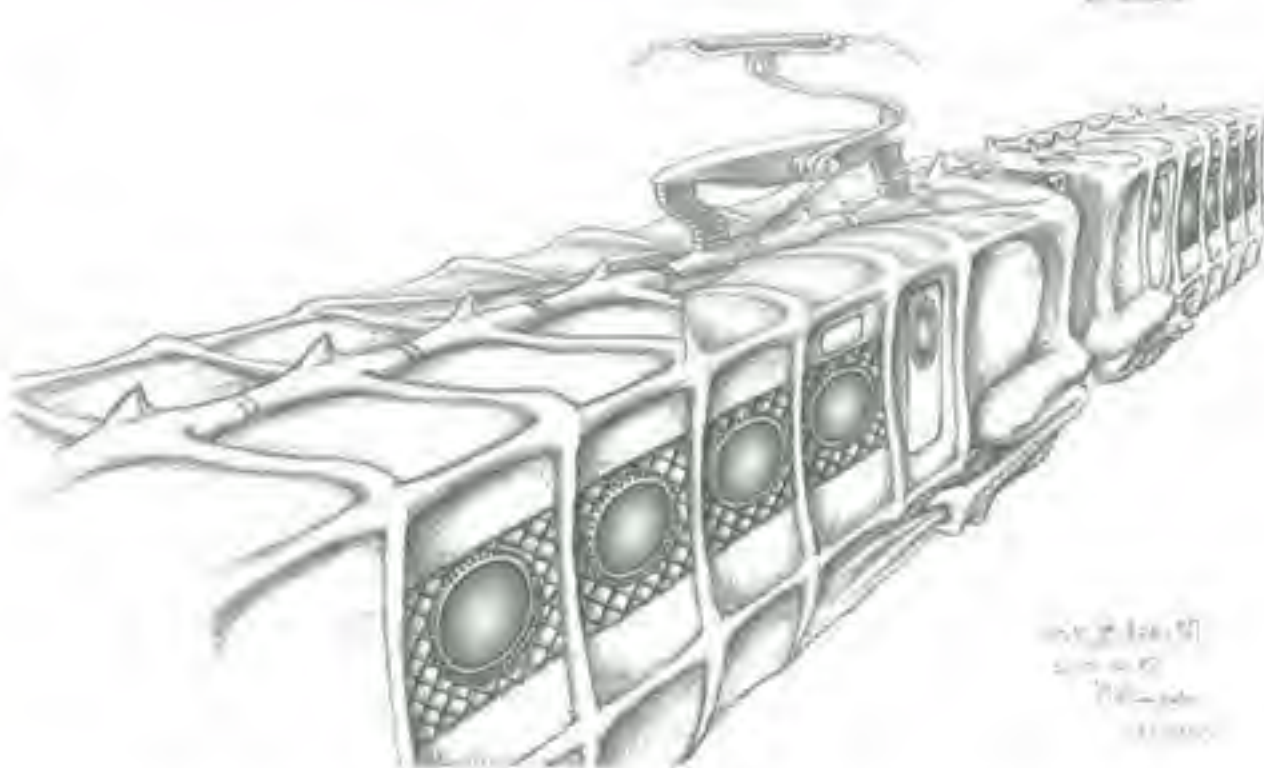
くんちゃんが未来の東京駅で見かける未来の新幹線や、くんちゃんを「ひとりぼっちの国」へと誘う黒い新幹線。それぞれのシンボルマークも細かくデザインされている。こうして比較すると雰囲気は全く異なるものの、実車であるE5系と非常に似ていることがわかる



客車の設定。縦通材が背骨のイメージになっている



パンダグラフの設定。両側からウィンド・シールドが張り出す仕掛けになっているのがユニーク



S=1/75

S=1/75







——そもそも「未来のミライ」の企画はどのようにして立ち上がったのでしょうか？

齋藤 細田さんから「未来のミライ」の企画書とプロットの提案があったのは「バケモノの子」公開翌年の（2016年）3月ぐらいです。「バケモノの子」は、細田さんにとって作ることも、作品を送り出すことも双方に大きなチャレンジを要した作品でした。だからこそ、次回作はきつと誰も見たことがない、ものすごい作品が生まれるに違いない、僕にはそういう予感があったんです。

——一般に子供ものは難しいといわれていますが、そこはどう思いました？

齋藤 「面白い！」と即断で思いました。4歳の男の子が主人公という新しいチャレンジも、長女が生まれたばかりの細田さんが挑むべき題材としてふさわしい。そして、僕はこの作品は、細田さんの作家としてのフェーズが大きく変わる作品になると、確信したんです。なんとしても、純度高く、一番良い形で作品を完成させたい。プロデュースも大きなチャレンジと飛躍を必要とする感覚を悟りました。

——作家のフェーズというのは？

齋藤 映画監督って、大きく2種類の方向性の作り方をする人がいると思うんですよ。1つはどんな球が飛んできても、ものすごい才能とテクニクを持って、面白い作品を作る人。もう1つはどんな作品であって、自分の人生そのものが喜びも問

題意識も色々なものが否応なく入ってしまう作品作りをする人。細田さんは後者だと思っんです。だからこそ、「未来のミライ」には細田守という作家そのものが、人間の人生そのものが入り込んでいる、いやそれそのもので出来上がっているところまでの作品以上に、僕は強く感じています。

——それは、子供を描きながらも、ある種の私小説的映画でもあるということですか？

齋藤 自身の子供や体験から強いインスピレーションを受けてはいますが、ある種、内的に閉じてしまうという意味においての私小説とは違うと思います。自身の家族の中で起こっている喜びや問題意識というのは世界中の家族の中でも起こっている、逆に、世界中の人たちと共有できる。私小説であるとはいえるのかもしれない。

——企画が具体化する中で、細田監督とはスタッフイングについてどのようなお話をされましたか？

齋藤 現場はラインプロデューサーの池田が仕切りましたが、メイנסタッフに関しては、細田さんと多くの話をしました。僕と細田さんの話の多くは会議室ではなく、移動の車中が多い、特に重要な話になればなるほど（笑）。いつもそうなのですが、今回も何度も意見を交わしたのは、作画監督を誰にお願いすべきなのか？ということでした。アニメーション映画の歴史と文脈を踏まえた上で、今回で言えば、新しい子供

## プロデューサー

# 齋藤優一郎

さいとう・ゆういちろう

1971年生まれ。アメリカ留学後、1999年にマッドハウス入社。細田守監督作品では、「時をかける少女」(2006)、「サマーウォーズ」(2009)でプロデューサーを務め、2011年同社を退社後、細田守と共に「スタジオ地図」を設立。以降、「おおかみこどもの雨と雪」(2012)、「バケモノの子」(2015)のプロデュースを手がける。

表現というものをどう考えるのか？細田さんはそれを一歩進めたいと言っていた。そして子供というものに対して、問題意識を持ち、一緒に考え、積み上げていってくれる人はいないか？子供に対する眼差しが大事なんだと。そんなことばかり話していました。そんなある日、ある駅で、生まれたばかりの長女を連れた細田さんが偶然青山（浩行）さんと秦（綾子）さんに会ったんです。もちろん、お二人とは何作も一緒に映画を作ってきた間柄ですし、いつも作画監督の候補に挙がる方々なのですが、その時は本当に挨拶を交わしただけだったのに、細田さんの娘さんに向けるお二人の眼差しが印象に残ったんだそうです。それで、細田さんがご夫婦でもある青山さんと秦さんお二人に作画監督をお願いするのはどうかと提案してきたんです。もちろん、お二人の画力に疑うべきことは何もないし、それ以上に、非常にコンセプチュアルだと思ったんです。だから素晴らしいキャストイングだと思った。本当に心底そう思いましたし、素晴らしい作品になると思いましたね。

——今回、そもそも細田監督が子供を描きたいと思った理由は何なのでしょうか？

齋藤 2つあるのではないかと思います。一つは、2人目のお子さんが生まれて、細田さんの父親としての変化と更なる成長があったからなのではないかと思っています。「バケモノの子」の時にあった父親としての

戸惑いは消え、子供と一緒にいる時間の喜びや尊さを大切にしたいと、より思うようになった。もう一つは、アニメーションで繰り返す子供を描くというのは、自分たちが子供に戻りたいからなのではないか、社会的束縛から脱して、自由に世の中を生きたい、キラキラとした世界を見たいなど、バイタリティが凄いい子供を描くことによって、みんなが元気になりたいと思っているんじゃないかと思うんです。自分もアニメーションから沢山の元気をもらっていましたよ。

——子供を描く時に自分の幼児体験を重ねることもあると思うのですが、今回、そういうところはあるのでしょうか？

齋藤 子供時代のおとうさんが小学生になっても自転車に乗れなかったという描写がありますが、それは細田さん自身の体験なんだそうです。その細田さんがいま、自分のお子さんの自転車練習につきあっている、そうしていると自分の子供時代、もっというと自分の後ろにいた親のこと、もしかしたらその親にも同じ体験があったんじゃないか。そうすると子供の自転車を押しているだけで、ぐるぐるとタイムリープをしているようなんだと。本当にそう思っただけなんです。

——プロダクションデザインにそれぞれ専門の方達を起用されていますが、それはやはりアニメとは違う、別な存在感を出したかったということなのでしょう？



齋藤 というよりは、主人公のくんちゃんのモチーフのひとつが自分の息子である以上、他のデザインに關しても本物であるべきだと細田さんが思ったんです。だから、家であれば本物の家を作っている建築家と一緒に映画の家を作りたいと思ったし、新幹線であれば本物の新幹線を作っている人にデザインしてもらいたかった。そういうことなんです。「黒い新幹線」のデザインをして頂いた亀田さんとの出会いとやりとりは本当に面白かった。最初、僕は新幹線のデザインというのはA-1がやっているんじゃないかという仮説を立てていたんです。だって、顔の鼻が長いとか、変わったデザインをしているんじゃないですか。きつと摩擦抵抗や空力抵抗、トンネルへの突入音を軽減するために、A-1がそう言ったものの逆算からデザインをしているんじゃないかと思っていたんです。でも調べを進めていくと、川崎重工業の亀田さんという方がデザインをしているらしい。で、頼めるかどうかは分からないけど、とにかくどうやってデザインしているのか聞きに行こうという話になりました。突撃で神戸まで取材に行っただけです。そうしたら、亀田さんが非常に丁寧に説明してくださいまして。びっくりしたのは、亀田さんのデザインは鉛筆と紙のスケッチから始まっているんです。「本当は内緒なんですけど、この部分には自分の好きな〇〇という乗り物からインスピレーションを得てデザインしているんですよ」と

か、熱っぽく話をされていて、僕らと、映画作りと同じじゃないと。一人の人間の妄想や思いや熱が沢山詰まって、新幹線も作られている、だから子どもも大人も憧れる大好きな乗り物になるんだと、物作りの本質を見たように思えて、すごく嬉しかったのと、感動を覚えたんですね。

——細田監督もアニメとは違う側の人達と話をして、色々感じられることもあったわけですね。

齋藤 ありまくりだったと思いますよ。建築、鉄道、バイク、絵本と、その世界でトップレベルの方々とジャンルを超えて一本の映画を作る。その刺激は最良のものであったと思うし、そのチャレンジは誰も見たことがないもの、新しい表現へと昇華されたと思います。

——スタジオ地図のお話も伺いたいのですが、スタジオとして新しい表現に挑みたいという想いはあるのでしょうか？

齋藤 それはスタジオ地図という箱がやるものではなく、やはりその中で演出家がいて、それを作るスタッフがついて、それぞれの力が合わさって作品があつて初めてなし得ることだと思っています。ただ、そういった表現者たちの苗床というか、最良のベースにはなりたいとは思っています。これまでも細田さんを筆頭にそうやって作品を積み上げてきましたし、これからもそういう映画を作る場所でありたいと思っています。

——スタジオ地図はこれまで培わ

れてきた手描きアニメーションの技術や表現を大事にしたい、守って行きたいという意志も強いという印象があるのですが。

齋藤 それは映画を作る作家と描くもので決まってくるのだと思います。作家・細田守は画家になりました。作家・細田守は画家にこだわった人です。だから絵筆にこだわるといふ根拠がある。これまでもそうだったし、これからもその根拠は変わらないと思います。ただ絵を描く、絵筆というのはCGを始め、様々ある。何を持って描くのかという価値観や環境が大きく変化している時代かと思っています。ただ変化したからと言って、どちらかがゼロになるわけではないと思っています。最良の絵筆で、画家が何を描くのか？

それが最も大事なことでと思っています。

——そういう意味では、今回、原画の方達が本気で子供を描くことが出来たというのは大きなことだったのではないのでしょうか。

齋藤 当初目指した新しい子ども表現を、才能ある沢山の方々の力を持って、一歩、大きな一歩を進めることが出来たのではないかと思っています。これはエポックメイキングなことであり、マイルストーンになったのではないかと思います。

——プロデューサーとしてこれからの細田監督に作って欲しい作品はありますか？

齋藤 それは本人が決めることだと思っています。ただ、作家としての

フェーズが変わった、変わる事なきチャレンジャー細田守が、この現代で何を描いていくのか？映画表現を、あらゆる枠を飛び越えていくのか？興味があります。作家というのは、ぐるっと一周回って、昔トライしたことにまた果敢に立ちむかっていくなど、世界の映画史、芸術史を紐解けば、何かヒントはあるのかもしれない。でも作家は常にその時代、その時代で、新しい表現や価値観を生み出してきた。映画監督・細田守も同じだと思っています。そして最も大切なのは、誰のために描くのか？きつとこれからの細田さんは、子どもと若者の未来のために映画を作っていくのだと思っています。

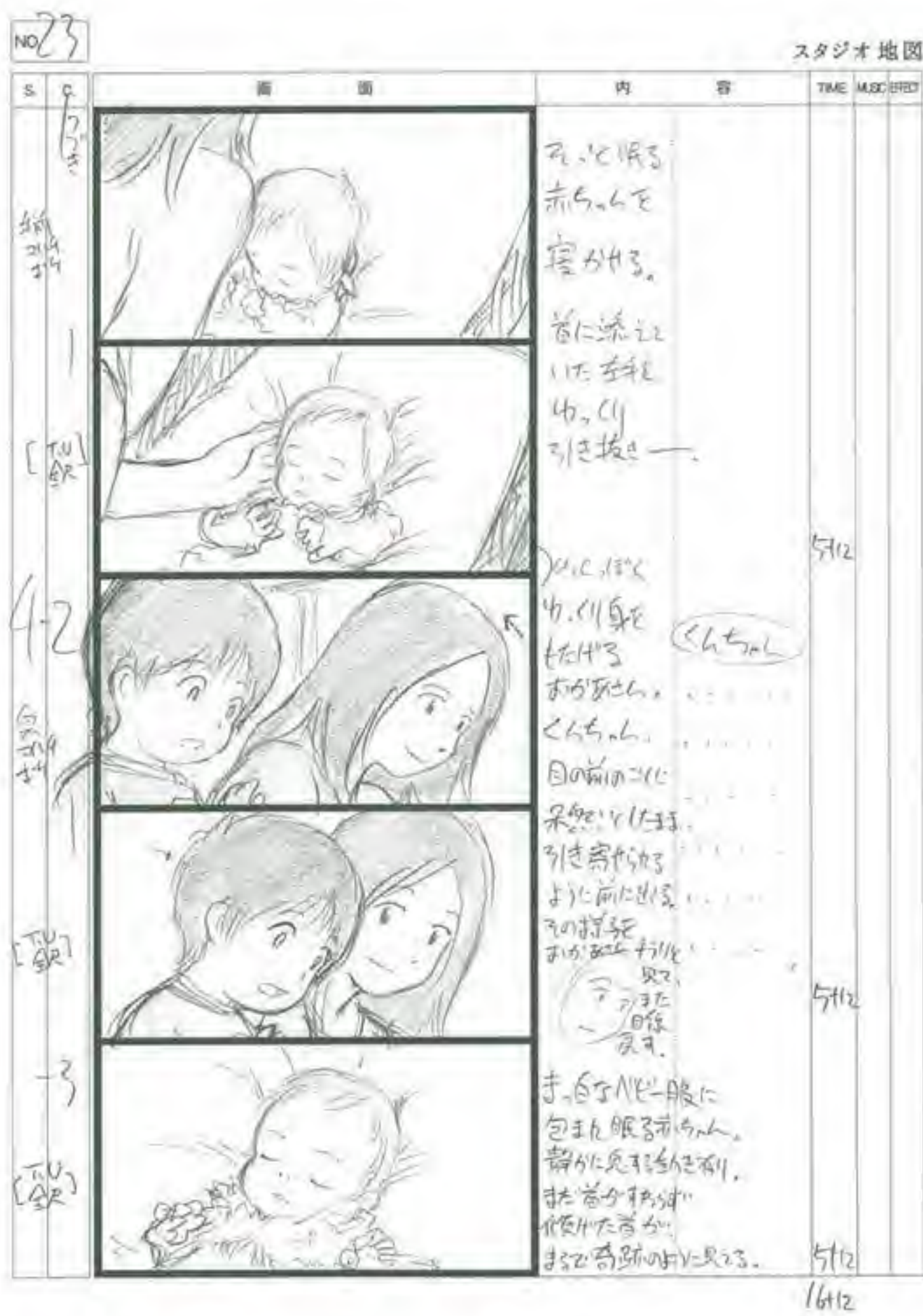


ミライちゃんとゆっこのラブ画









S004 | C001 ~ 008 |

ワツと空間を広く見せる感じで途中からカメラを大きく捻って、その上で舞い降りるようにしたい。「地上に舞い降りてくる者」の感覚を入れたかったんですが、その感じを出すのがすごく大変でした。地味なシーンですがすごく手間のかかったシーンです。

——デジタル技術の導入によってアニメーションでもカメラワークを採り入れた画面作りの可能性が大きく広がってきていると思うのですが、今回の映画でも、たとえば中庭から異世界へ移動するところなどは基本的にワンカットのカメラワークで作られていますね。

細田 ええ。今回の物語は、たとえば「時をかける少女」のようなSFではなく、絵本や欧米児童文学のいくつかの作品に見られるような、「不思議なパワーを持った庭が、家族をめぐる幻想の世界に誘う」という設定です。なので、小さなはずの中庭が大きな庭に拡張して、ファンタジックに変化する描写がとても重要だと考えました。たとえば魔法少女が変身するのと同じように、庭そのものが華麗に変身する様子を、ダイナミックにぎらびやかに見せたかったんです。しかしただカットを割ってしまっただけでは安っぽく説明的に見えちゃう。そこでワンカットの長回しで変化する様子を一気に見せるという大胆な手法をとりました。画面処理的にはとても大きく大変だったのですが、しかし絶対に必要な描写だと思ってスタッフみんなと頑張りました。

——演出家にとって、カットの連続性……いかにシーンを切らずに見せるかというのは大切なことなんですね。

細田 声がしてくんちゃんが立ち上がる。カメラが回り込むと、小さな中庭のはずがいつしか教会跡の広い廃墟の公園になっている。遠くのベンチに謎の人物が座っている。その人物は立ち上がると、朗々と一人語りをする。その人物の容姿が徐々にわかってくる。そしてバーストショットまで来て立ち止まる……。

——ここまでの内容を、カットを切らずに1カットですべて表現することによって、観客にはいつの間にか不思議な世界に入り込んでいくという感覚を味わってもらおうと思いました。

——しかも、ゆっくが近付いて来る時に、奥の建物が次第にボケながら大きくなっていくんですね。

細田 ああ、それはカットの中で、カメラのレンズが広角から望遠に変化する描写ですね。教会跡の廃墟の公園の全体を見ていたところから、謎の人物であるゆっくに徐々に注目していく。観客の興味に合わせるように画面角を変化させているんです。くんちゃんが体を起こしてからゆっくが立ち止まるまで、全部で60秒以上もある、アニメーション表現としては大変に長いカットです。

——やはり編集の段階でもかなり秒数を変えているのですか？

細田 いえ。アニメーションでは編集が最終段階なので、そこで変えよう








## 絵コンテ A パートより






NO. 55 スタジオ地図

S	C	場面	内容	TIME	MOD	OFF
14-4			立ち止まり 突然と後ろ から			
			何となくの かたまり おれはここから 出て行く。			
			いつの間にか 中庭は静か に静かになる。			
			そこは静か 屋根が落ち ていく。			
			静かになった 英国の教会の ようである。 暖かい空気 が鼻を刺す。 足音の響く 音がする。			
			果ての静けさ。 おれはここに 居る。静か な静けさ。 おれはここに 居る。静か な静けさ。			

NO. 64 スタジオ地図

S	C	場面	内容	TIME	MOD	OFF
			ついに 静かになる。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			

NO. 65 スタジオ地図

S	C	場面	内容	TIME	MOD	OFF
14-5			立ち止まり フツン 立ち止まる。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			

NO. 66 スタジオ地図

S	C	場面	内容	TIME	MOD	OFF
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			
			おれはここに 居る。静か な静けさ。			



としても間に合わないことが多いんです。そこでこのように長いカットを作る場合、最初にラフな絵で映像のデモを作って、それで確認しながら部分的に尺を伸ばしたり縮めたりして全体の尺を調整していきます。シーンの流れとか、前後のカットとのバランスなんかも想定しつつ詰めてゆくんです。ゆっこのカットもそうですし、次のエピソードの熱帯の庭や、水槽の庭のシーンもそうですよね。

理由は何だったのでしょうか？

細田 主人公のくんちゃんが小さな子供なので、それと同じような小さな子供たちに見て欲しいと思う、なるべく見やすい長さになるように、と考えました。シナリオを書いていた頃は96分台くらいになればいいなと思ってたのですが、最終的な編集を終えると、想定よりは1分半くらい長くなっちゃいましたね。

——監督は、一度編集したものを、アフレコ後にもう一度編集するそうですね？

細田 ええ。平均的なアニメーション制作では、編集はアフレコ前に行うのが通常です。しかし僕が育った東映動画（現・東映アニメーション）では、劇場作品に限ってアフレコ後にも編集をするという作り方でした。「セリフ編集」という呼び名なのですが、間とか台詞のテンポとかを調整していきます。しかしこれはあくまで補足的なもので、編集の重要な局面は、やはりアフレコ前です。客観的に作品が姿を現す初めての瞬間ですので、そこできかにハサミを入れるので、作品の良し悪しが決まるので、いつも緊張して臨んでいます。

嫌なんです。というのは、子供の台詞は基本的に言葉なんですよね。明確な論理構造を持たせない方が子供っぽい言葉になるのに、それだとはやり物語に入ってこないんです。

細田 わかりやすく単純な子供を描こうとするなら、子供に大人の論理構造で喋らせればいいだけです。子供を単にキャラとして描くならそれでもいいかもしれませんが、しかし今回の「未来のミライ」におけるチャレンジは、ちゃんと子供を子供らしく描こう、ということなんです。子供の視点から見たら世界はどう見えるかを

描こう、ということでしたので、大人から見ても都合のいいような、もしくは映画の説明上、便利な子供の描き方ではないというところが、根本的なスタート地点です。子供といつてもたとえば「バケモノの子」における9歳の九太と、今回の4歳のくんちゃんとは、同じ子供でもまるで違います。9歳の九太は自意識がはつきりしている、いわば小さな大人として解釈することもできますが、4歳児は明らかに大人ではないですよね。たとえば僕が親として日々子供と接していても、子供の発想や感情

細田 そのシーンは、原画の中鶴（勝祥）さんの素晴らしい仕事です。最初は子育てにどう向き合っているか戸惑っていたおとうさんが、しっかりと子供たちに向き合うようになったことを示す大切なシーンなので、カットを割らずにじっくりと1カットで表情の変化を見せたいと思ったんです。ああいう繊細なお芝居を長い尺に渡って表現できるのは、本当に限られたわずかなアニメーターたちだけです。中鶴さんなら絶対にいいシーンになると思ってお願いしました。このようなことを積み重ねて、「未来のミライ」は、今までで一番1カット平均の長い映画になりました。全部で900カット強ですが、総尺（映画全体の長さ）は今までで一番短い97分51秒00コマ。最初から短い映画にしようと決めていたんです。

——僕自身も今、脚本家としてアニメーション作りに参加しているのですが、子供の台詞を書くのが本当は

## 絵コンテBパートより

スタジオ地図		TIME		MISC		GREET	
NO.	SC	画面	内容	TIME	MISC	GREET	
24	12		900 30のとき 追っ PAVUP 133 中学校の制服 を着た見知らぬ 少女が 熱帯植物を バウリに 仁王立ちしてはる。				
			少女 (蜂は001) 空の下に くう型の おかしな 笑いがま さう。	6+0			
	13		「おにいちゃん」 と叫ばれ アキラの くんちゃん。	2412			
	14		空の下に くう型の おかしな 笑いがま さう。 中鶴生女子 私の顔で 遊んでの ヤメてよ。	340			



くんちゃんのような年齢の子は、まだ大人のような社会的な存在ではないんです。もっと世界のあらゆるものをあがままに見ている存在です。逆に大人の方が、この世界を社会としか見ていない、つまり人間のいる世界だけしか見ていないといえるんです。だから大人がその認識の範囲外、つまり不思議な世界にもし直面したら躊躇するでしょう。ところが子供が大人と同じように躊躇したら絶対におかしいでしょう？ 躊躇するにしても、うちの子なんか見ていると子供なりの理屈とやり方があって、大人と同じでは決してない。

——そこは絵コンテで見ても面白いなと思います。「そうか、こういう論理構造で今回は作っていくのか」と。実はそういった作り方は、アニメーションのシナリオのフィロソフィーからいっても、相当なチャレンジですね。普通はついリアクションを入れてしまうのに、それを入れないんですから。

細田 今回チャレンジとして掲げた、映画史で最も年齢の低い主人公である、ということは、単に年齢のことだけじゃないんですよ。たとえば、姿は子供だったり赤ちゃんだけど、中身はおっさん、というのは他のアニメでもよくあるじゃないですか。それはそれでカリキュアな作り方としては全然アリだと思うけど、この「未来のミライ」はそうじゃなくて、もった子供の実像にリアルに迫ろうと思っただけです。たとえば、「バケモノの子」で九太が異世界へ入って行くところ

で渋谷のビルの隙間を見る時のシークエンスと、くんちゃんが庭で不思議な体験をする時のシークエンスは同じようできて全然違うんです。つまり、九太の場合はあそこで躊躇だったり、現実と異世界の境目で戸惑っているというところを描かないと成り立たない。社会性を持っている分、どうしてもそこに行くのかという理由が必要になるんですよ。ところが、くんちゃんの場合、不思議なことに戸惑う描写をするところ恐ろしく不自然なんです。変に大人ぶった、気持ち悪い子供みたいになっちゃう。

——今回は気付きのリアクション台詞……たとえば、どこかでドンという「あの音は？」というような台詞は一箇所も入ってないですよ。

細田 そういう説明的なことはなるべくやっていない。自分の子供とかを観察して、なるべくそれに近いリアルな子供のリアクションを描写しようって心掛けました。それはやっぱり子供の子供時代にしかない存在の輝きを捉えたいからです。たとえば小学校高学年くらいの子供の親なんかに聞くとね、「小さい頃はウチの娘も子供らしい面白いことを言っていたのに、それが学年が上がることにだんだん言わなくなった」って言うんです。「ほとんど普通のことしか言わなくなってきた、つまらない」って。つまり子供の子供時代は、社会性を帯びれば帯びるほど失われてしまうものです。で、今回の映画でやろうとしたのは、そうなる前の子供らしい子供を描くということです。作っていて、

# 絵コンテ B パートより

NO. 35		スタジオ地図		TIME	MSC	REMARK
S	C	画面	内容			
26-10			上を見つめる ニヤニヤと笑う する。	14/2		
11			26-11回 穴をさがす 穴のふちを くちくちく と掘る。	4+0		
12			穴をさがす 穴のふちを くちくちく と掘る。	4/2		
13			穴をさがす 穴のふちを くちくちく と掘る。	4+0		

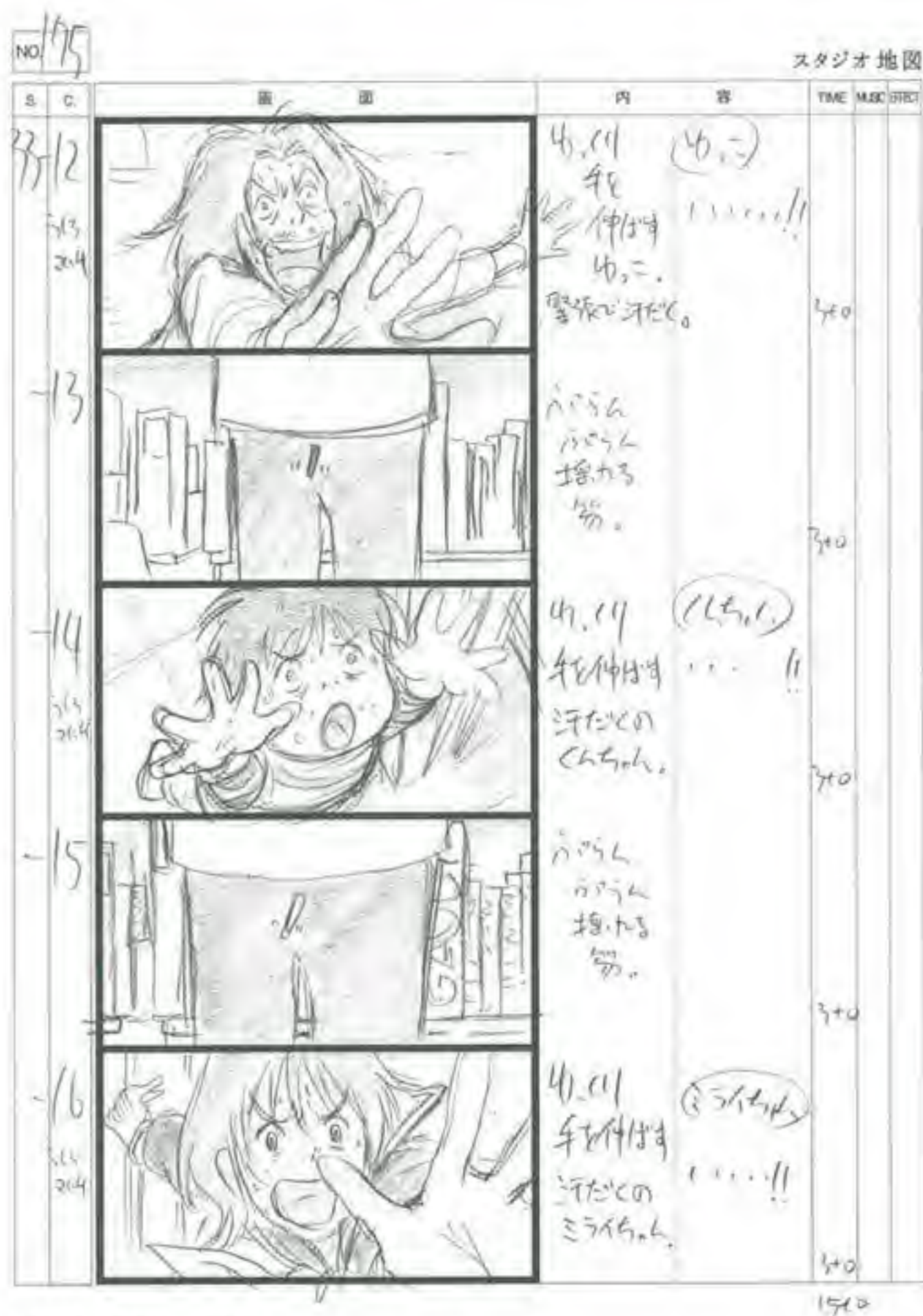
NO. 37		スタジオ地図		TIME	MSC	REMARK
S	C	画面	内容			
26-8			26-8回 穴をさがす 穴のふちを くちくちく と掘る。	4+0		
9			26-9回 穴をさがす 穴のふちを くちくちく と掘る。	4/2		
10			26-10回 穴をさがす 穴のふちを くちくちく と掘る。	4+0		



改めて子供を描く、というのは簡単にはいかないし、大きなチャレンジだなあと思いました。でもやっぱり僕は、ただ姿を可愛く描いただけの表面的な子供の描き方には満足したくないんですよ。大人が見たい子供の理想像をコテコテに描けば商売になるのかもしれないけど、そんなことをしたら自分の子供に不誠実だと思っただけです。それはどういうことかというと、近年思うのは、大人側が、子供のことを昔よりもわからなくなってしまうているのではないかということ。社会が子供のことを理解しないという。端的なのが保育園を作ろうとすると反対運動が起きるなんて出来事がありますよね。うるさいから作ってくれな、って。自分がかつて子供だったことを忘れて、最初から大人であるかのように振る舞って子供に文句を言うような出来事が多いように見受けられます。このような例を挙げればきりがなく、昔より今の方が子供に冷たい社会ですよ、明らかに。こうなってしまうのは、少子化のせいで社会における子供の割合が減ってしまったことも原因の一つなのかもしれません。僕らが小さい頃は、文句を言っても仕方ないくらい、呆れるほど大量に子供がいた時代だったんですから。それがどんどん減ってしまって、社会が子供と接する機会も減っていき、子供に慣れていない大人も多くなり……。子供を理解しない社会になるのは当然かもしれません。子供に「大人らしく振る舞え」と言って怒

る、まるで子供みたいな大人がSNSにしろ現実にしろどこにだっているんですから。あとね、たとえば私立の幼稚園や小学校に入るお受験の現場なんかを見ても、いかに大人のように振る舞う子供に仕立てるかが、受験対策なんですよ。せつかく子供が子供らしい時期なのに、それが奪われてしまっている。だから今を生きる子供たちは過酷だと思えますよ。子供の子供らしさを社会が許容してくれないんだから。この現実をどう考えればいいのか。そういうこともあって今、僕が実際に小さな子供の親であるこの時期にしか描けない子供の存在のありようをなるべくそのまま描きたい、というのがこの映画の強い動機のひとつになったんです。それはおとうさんやおかあさんのあり方にしても同じです。たとえばいつ何時でも子供のことを気にかけている理想的な美しい親を描けばみんな立派だと思ってくれるかもしれない。でもそう描くのではなく、仕事と家庭と個人の間でもがきながらなんとか毎日ギリギリで生きている僕らのみっともない姿をみつともなく表現したかった。ただし、なんでもかんでもリアルばかりで作っているわけでもないんです。たとえば大人の観客に、自然に子供の頃に戻って見てもらうために、ちゃんと分かりやすい部分もどこかで保証しなければならぬ。子供の反応の面白さを観客自身に楽しんでもらうための参考にしたのは、たとえば「アルプスの少女ハイジ」や「赤毛のアン」の最初

## 絵コンテ B パートより





のほう。ハイジやアンって突拍子もないことをする子ですね。まさに子供が子供らしくある描写をしている。そういうところに周りの大人達はみんな驚き呆れるんだけど、だんだんと受け入れていく。その構図をくちやんでもやるためには、客観的に見る視点を持ったおとうさん、おかあさんやゆづこといった大人の存在が必要なんです。だからこそ先ほど言ったような彼ら大人を現実的に描く必要があり、その目線があるからこそ、対比として自由に伸び伸びとした子供の行動に対するリアクションが観客にも共感できるものになるのではないかと考えました。

—— 分かりやすい表現も入れて保証するということでは、少女時代のおかあさんはまさにそうですね。あのハチャメチャぶりは、ある意味漫画的であって、必ずしもリアルじゃない。そういう部分も自由に混ぜながら表現している幅の広さというのが今作にはありますよね。

細田 そう見てくださって嬉しいです。あのシーンでは、映画を見ている子供たちも思わずいいなあって羨むような、突き抜けた子供らしさを表現したかったんです。それができたのは、原画を担当した田中（敦子）さんのバイタリティがあつてこそです。田中さんは、この他にもくんちゃんや尻尾を差し込んで犬になるところの原画も担当してもらったのですが、ああいう生き生きとした子供のお芝居をバイタリティ全開の動きで魅せてしまうのは、田中さんにおいて

他にいないと改めて思いました。本当に素晴らしいです。

## コンピューター時代、原画はどこへ行く

—— 田中さんの話が出たところで原画についてうかがいたいのですが、今はやろうと思えば全てをCGで作画することも出来ますよね。その中で手描きにこだわるのは、どういう理由からなのですか？

細田 僕は、絵柄が全て統一されるのではなくて、シーンごとに担当したアニメーターの個性が出て欲しいと思う方です。担当した人それぞれのモノの見方が強く作品に表れているのが好きです。この映画は約97分を20人弱で担当しているので、ひとり当たりの持ちパートが長い。特にメインでお願いした浜洲（英喜）さんや尾崎（和孝）さん、濱田（高行）さんは、100カット近く担当してもらいました。長さも10分ぶんくらいあるので、見応えがありますよ。彼らのシーンを見ていると、アニメーション映画はアニメーターのものだ、と強く思わせてくれます。個性がそのまま表現になっているんですよ。

—— もしCGになってもそこは絶対に忘れてはいけないということなのですね。

細田 ひょっとしてCGに移行してしまったら、もうリアルさということ以外の物差しはなくなってしまうかもしれない。でも、本当はそうじゃなくて、手描きのアニメーターひとりひとりの

個性と同じように、CGアニメーターにだってひとりひとり個性があつて、それが組み合わさって出来ていくものだと思うんです。

—— 今回はCGのアニメーションのシーンも多いですね。

細田 ええ。駅長と遺失物係のシーンなんかは特徴的です。表現力の高いCGアニメーターによるお芝居によって、とても面白くてたとえ自負しています。特に懐中時計の顔をした駅長のデフォルメされた動きは、ひとつひとつにアイディアと工夫があつて、非常に完成度が高い。かつてはああいう楽しい動きを得意とする手描きのアニメーターもたくさんいたのですが、今やれる人はもうほとんどいないんじゃないかって、作画監督の青山（浩行）さんと話をしていました。つまり、よく手描きがいいかCGがいいかなんて話になりませんが、僕に言わせればそんなの関係ないですよ。手法ではなくて、それよりも動きを作る人そのものの表現力が大事なんです。なによりもまずうまいアニメーターであることが大事であつて、手描きかCGかなんてどうでもいいんです。どんな手法でもいい。個性を発揮してもらいたい。映画を彩って盛り立てて欲しいと思うんです。

細田 密着マルチっていうのがいかに気持ちいいかというのは、そこだけじゃなくて、随所にあるんです。たとえば、同じバイクのシーンで、湾を回り込む時に奥の半島を手前の動きとは反対方向にマルチで引いているんです。反対方向に密着引きをするというの、2D時代に回り込みのカメラワークを表現する際の常套だったのですが、今回は手前を3Dで組んで奥の背景をやっている。これは、原画とレイアウトを担当してくれた外丸（達也）さんの指示です。このカットを単に「3Dでやって下さい」と言うと、決してああはならないんです。湾を回り込むような感じではなくて、もっと理屈に従って奥の半島が遠ざかっていくような動きになる。でもそうではなくて、手前と反対方向に引くというところが2D的な……言葉を換えれば、アニメーションの見せ方を繊細かつダイナミックに表現できる外丸さんがレイアウトを設計しているからこそ出来る表現なんです。

—— 同じ一連のカットで海に浮かぶ艦船などは全てCGで擬似的にモデリングして回り込ませているのかなと思っただけです。

細田 違います。密着引きです。

—— そうでしたか。で、実際に画面としても引き立っているんですね。

細田 ハーモニーとBookのシンブルな引きですが、いいカットですね。その意味で、歴史を重ねてアニメーションが積み上げてきた表現って、理屈を超えていいものがあるんです。

## 何故、今2Dのアニメーションなのか

—— アニメーションを描くにあたり、2Dで描くか、3Dで描くかの判断基準のようなものはあるのでしょうか？

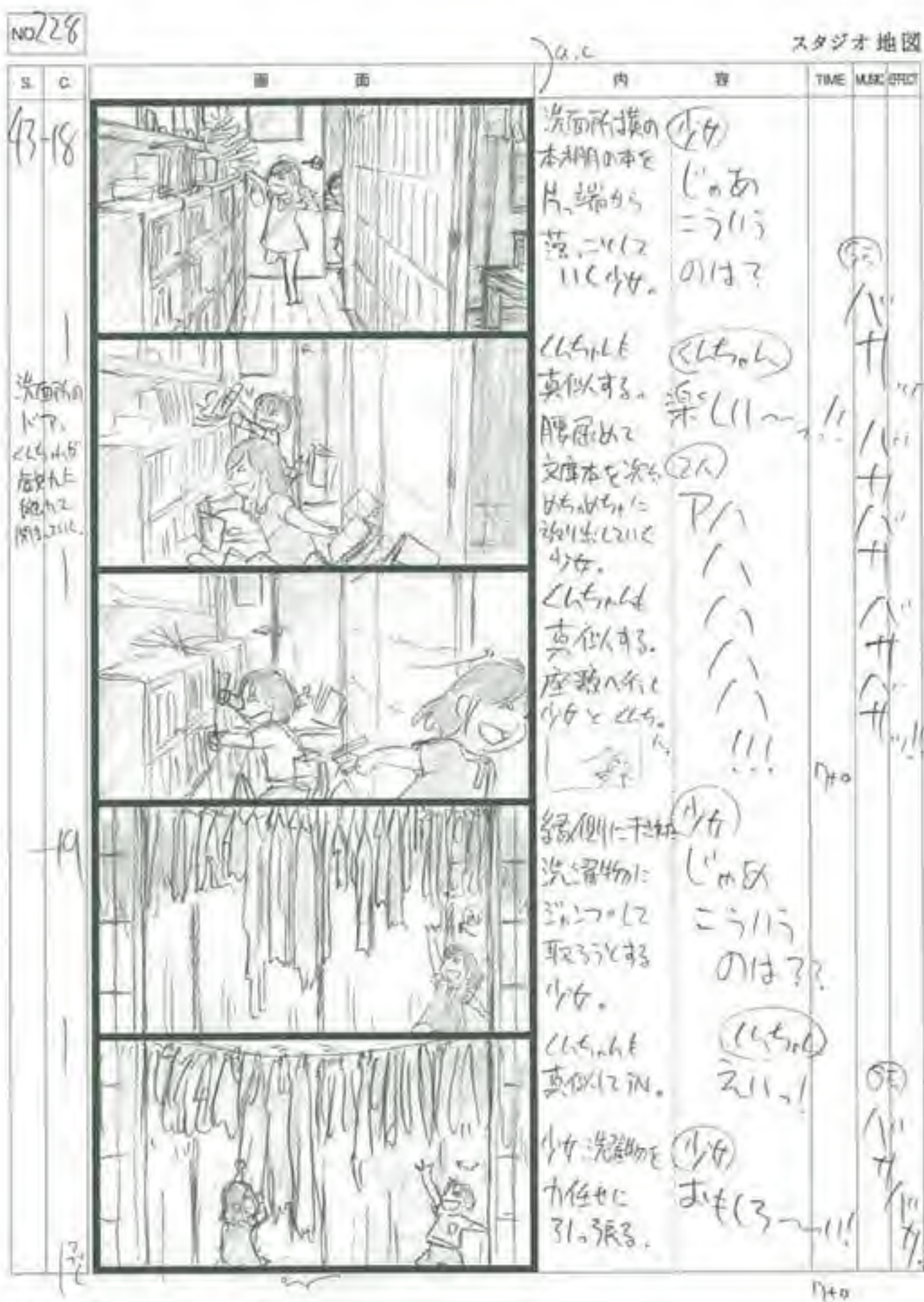
細田 そこは演出が何を求めているかというところだと思います。それを3D的に解釈して作るのを良いとするか、あくまでも2Dにこだわってやるのを良いとするかというこの差なのではないかと思うんです。今の自分もそうですけど、本場に「どうして2Dでアニメーション映画を作るんですか」ということをずっと突きつけられています。もうこの12年ぐらいは、海外の映画祭へ行く度に、「世界のアニメーションの今の趨勢は3Dなのに、その中であえて伝統的な2Dで作る理由は何ですか」という質問を必ず受ける。それは、言葉を換えれば「手描きのアニメとは何か」ということで、その度に、アニメーションや、もっと言えば僕らの映画そのもののアイデンティティは何かということを自問せずにはいられなくなるんです。それに対して、監督は常に論理的にも、作品的にも、さらに言えば芸術的にも答える義務があるのではないかと思います。

—— 実はそのお話がとても聞きたくて。僕らがアニメーションを作る意味というのは、結局は絵だからなのではないかと。

細田 絵ですよ、当然。だからこそ、CGにすることによって絵を手放したくないんです。絵を活かすための3D



## 絵コンテ C パートより



であって、逆ではない。それではないと、アニメーションでやる意味がないじゃないですか。絵を手放して3Dになってしまったら、「実写でいいじゃないですか」ということになってしまう。たとえばね、アニメーション映画は実写映画の下層に位置する存在のように思っている人が少なからずいて、僕はそれには「冗談じゃない」と強く言いたいんです。絵の方が映画よりはつきりと上ですよ。映画の歴史はたかだか150年ほどしかないのに比べて、絵画の歴史は1000年以上あるんだぞと。しかもその絵画の歴史が、世界の美意識を決めてきたわけです。なので、実写映画なんか、結局はその絵画によって培われた美意識をもとに作られているに過ぎないじゃないかと言いたい。その上で、僕はアニメーションをどういうスタンスで作っていくべきかと考えなければならぬ。その時に土台となるのは西洋美術史だと思ふんです。西洋美術史というのは、イコール、世界の美術史ということなんです。世界を支配してきた美術史、ということなんです。東洋美術史でも日本美術史でもなく、西洋美術史こそが世界の美意識を支配してきたんです。それを踏まえた上で、そこに僕らが歴史に何を加えることが出来るかといった文脈で考えるべきであって、CGが手描きかといった手法のみで物事を判断するのは全く本質ではないわけなんです。もっと絵画の歴史という大きな枠組みの中で、作り上げる映画の表現を大事にしていきたい。そういう点で、絵というものを絶対に手放し

ちゃいけないっていうことです。

——アニメーションの表現の幅はもっと広げていけると思います。今回の作品は構成も少し今までと異なっていますよね。主人公の体験を並列的に描いていくというまさにドキュメンタリー的な構成になっていると思っただけですが。

細田 小説でいえば「短編連作」という形を取っています。それぞれの独立した短いストーリーがあり、やがてそれらを貫いてひとつの大きなテーマに行き着く、というような。今回は子供の日常を丹念に描こうというのもテーマのひとつですが、通常の映画の構成では日常というのはセットアップの時に描かれるに過ぎない。なので、短いエピソードを積み重ねることによって、その中でそれぞれの日常を浮かび上がらせていく、という方法を探りました。映画的に見せるために場所を家の中に限定して、じつくりと小さな子供の生活を描写することに腐心しました。だって、この映画は、泣ける映画でも誰かが死んで感動する映画でもないですからね。

——今は戦争映画もかつてのような危機的状況を主人公が英雄的行動で切り抜けて万々歳みたいな作品ではなく、それこそ戦況状況をリアルに描いて、その中で右往左往する主人公達の姿を冷徹に描く感じになってきていますよね。

細田 たとえば「スターウォーズ」などに代表されるような、最初は何ら特別な力を持っていなかった主人公が様々な困難辛苦を通して最後は世界







の王になるという、つまり僕らと同じ普通の人が、最終的に成功譚や英雄譚になるという形がいわゆる映画の定型でしたが、今は必ずしもそうではない。単に成功体験を味わうというだけでではなく、混乱する状況を描いて、その心情を観客に感じてもらうという作り方もある。もちろんかつての定型がいけないということではなくて、映画で表現できる領域がもっと広がっているということです。そのひとつが映画のストーリーをもっと個人的な体験の中に放り込む作り方なんです。今、そうやってきている理由の一つは、「リアル」という言葉の重要度が増している、ということ。たとえばアニメーションって昔から、冒険があつて、ファンタジックな世界に連れて行ってくれるというのが普通だったから求められますよね。アニメーションといえば冒険ファンタジー、みたいなね。でも近年、アニメーションが表現できるのは決してそれだけではないだろうというように変化しているのではないですか？ たとえば僕の「時をかける少女」みたいに、ファンタジーやSF要素は必要最低限で、もっとリアルに誰かの身に起きた出来事を追体験していくという作り方でも、ちゃんと受け止めてもらえると思うんです。

——それも自分達の日常と全く同質という訳ではなくて、ちょっとだけ解放してくれる飛躍のある日常ということですね？ ただ、そうした日常性を描くのにアニメーションは適切な表現手段なのでしょうか？

細田 いや、別に僕らが日常と同じものを描いたって何にも構わないと思うんですよ。アニメーションに何が向いている、向いていないなんてせせこましく考えることより、僕はアニメーションの表現の可能性や幅をもっと広げていく方が全然有益だと思えますけどね。絵というのは、リアルの反対語じゃないんですよ。絵でリアルな表現をするのは無理なことではぜんぜんないんです。それどころか、優れた絵画表現は時に実物を見るよりもリアルだと感じられる瞬間があるでしょ。たとえば19世紀初頭までのフランス絵画は徹底的に写実を追求していて、そこそリアルに情景を描く道具として絵というものがあつた。でも19世紀半ばに印象派が出て来ると、写実とは明らかに違う描き方なのにそちらの方がよりリアルに感じられるということがわかってくる。つまり写実的にリアルな表現を介するよりも、より主観的に描かれた絵を介した方がリアル度は高まるっていうことなんです。いい絵にはそういうところがあつて、そこをもっと追求していけばアニメーションでももっとリアルな表現ができると思うんです。じゃあ、リアルに描くというのとはどういうことなのか。ただ細かく描くとか、影をゴテゴテつけるとか、枚数が多いとか、ビデオで撮ってそれをトレースしましたとか、そういうのが本当にリアルなのか？ CGでモーションキャプチャーをやればリアルなのか。違うでしょ、と言いたいですよ。そういうことをやっている人は、絵の表現力を信じてない人ですよ。何か楽な方向に頼ろうとしているだけで

しょ。もっと絵とは何か、表現とは何かを突き詰めていけばいいだけ。それを作品ごとに突き詰めていくことが、映画を作るひとつの切り口になるんじゃないでしょうか。

——僕達がアニメーションの表現にこだわっているのも、結局はそういった絵で作り出す映像表現の可能性を信じているからだと思うんです。

細田 大きな話でいうと、人類の美術が辿って来た歴史っていうのがあつて、要するに人間っていうのは何千年もの間、自分達の意識を絵で描写してきたわけですよ。それこそキリスト教だけを見ても、絵画で表現されてきたものが千何百年分とあるわけですから。結局僕達がアニメーションを作るというのも根源的にはそういった流れとイコールだと思うんです。絵を描くことを通して世界を描写するといふ、そんな美意識がまず大きな文脈としてドカーンとあつて。僕らはその端っここのトレンドみたいな位置に立っているわけですよ。そういう歴史が続いている中で、美とは現代をどう切り取るものなのかといったことをどんな絵として表現するかというところに、僕らアニメーションの作り手は立っているんです。

——しかも、アニメーションには、絵画にはないテイストがあり、時間があつたという、「未来のミライ」はそういう可能性について考える良い機会になったなと思えました。作り手側の人間から見ると、ただ楽しむだけじゃなくて、各シーンごとに考えさせられるところが非常にたくさんありました。

細田 今回は「バケモノの子」よりも「絵」の感じが強いと思うんです。たとえば大森(崇)くんが美術ボードを担当した、幼い母に会おう1990年の雨のシーンの背景や、高松(洋平)くんが美術ボードを描いた、くんちゃんといじいじがバイクに乗るシーンの白くとぼした淡い背景は、絵であることがより強調されています。それはどうということかと言うと、リアルだとか、そういう物差しではないもつと別の表現としての幅みないなものを取り戻さなければならぬ、絵であることを追求し続けていかないとけないかと考えているからです。今、紙の上に背景を手描きで描いているのは、僕たちの作品を含めていくつかの劇場作品だけになってしまいました。今、テレビアニメの世界では最初から全く紙で描かないことが普通になってしまいました。紙で描いたことがないとか、絵の具を水に溶いたことがないという人ばかりだそうなんです。

——紙に描くという事で思ったのは、たとえばAパートに出て来る雪の場面ですけど、以前、男鹿(和雄、注1)さんに雪の描き方をうかがった時に、絵の具を塗らずに紙の地色で表現しているとおっしゃるんです。そうした雪の描き方は円山応挙(注2)あたりが嚆矢なのかなと思うのですが、確かに白い絵の具を置く表現とは違った質感になりますよね。でも、デジタルだとそんな絵の具によつて培われてきた表現は出来ないのではないかと思うのですが。

細田 白い絵の具で雪を描いちゃうと逆に雪の感じがなくなってしまうという。雪を描かない方が雪が降っている感じがすることがあるんですよ。男鹿さんとかその師匠の小林(七郎、注3)さんとかはそれがすごく上手くて、もちろんおふたりが雪国のご出身ってこともあるかもしれませんが、それだけじゃなくてね。七郎さんの生の背景って、実際に見た時、これでもいいのかってぐらい何も描いてないんです。たとえば、「少女革命ウテナ」という作品で、空に白い雲が流れている背景は、実は空の青い部分しか描いてない。雲の部分は紙の白のまま。でもそれが画面になると、その白が鮮烈な印象を残すんです。描いていないにも関わらず。それは省略化ということではなくて、そう描いた方が、よりよくそういうふうに見えるからなんです。それは男鹿さんもたぶん同じです。——本作を見て、デジタル技術を使わない、光っていない背景って本当にいいなと思いました。

細田 はっきり言いますけど、デジタルアニメの本質っていうのは、ダメなセルや背景をデジタル処理の光とかグラデでこまかくところにあるんですよ。最初からいい背景としっかりと色彩設計されたセル画があれば、そんなものじゃないんです。今回の美術は、大森くんや高松くんが「撮影で光を入れさせない」と言っていました。もし光が必要なら筆で描く、と。そのぐらいの気概が迫力ある美術を生んだんです。しかしながら、こんな現場はもうほんの僅かです。



—— デジタルで光を入れない代わりに、大森さんはたくさん光の表情を変えた美術ボードを描いていますよね。ああいう仕事はともやりのないが、あつたのではないかと思います。ある意味で、男鹿和雄さんたちの薫陶を受けている人達は、もう彼らが最後でしょう。

細田 なので予算的な問題で紙に手で描く背景美術が途切れてしまうのは、どうにか防ぎたいんです。絵であることの重要さみたいなことをちゃんと表現する作品というのを、説得力を持って生み出していけないと、本当に手描きのよさとか可能性というのは消え入ってしまう。そこは今回すごく頑張りましたし、その成果が出ていると思うんですけど。

—— それは、実際に僕も見て感じました。でも、一方で、今後はどうなるんだろうと思ったのも確かですが。先程おっしゃったように、現場を維持することはますます難しくなっていますよね。

細田 いやもう、本当にどうなるかわからない。手描きの現場が追い詰められてしまっている。だから、次に作る時は、今回みたいなやり方ではもうできないかもしれない。ここにきて宗旨替えを迫られるかもしれない。そうしたらそれに合うどんな企画があるのか、ということにまで影響すると思います。

—— そう言いながら、実はもう次のテーマを考えていると僕は思っています。で、またいろいろな人と出会いながら、新しい刺激を受けて作る

のではないかと。

細田 ええ。そうですね。状況を睨みながら、いろいろな可能性に賭けたいですね。頑張ります。

#### 1. 男鹿和雄

「となりのトトロ」等のスタジオジブリ作品で知られる日本を代表するアニメーション美術監督。小林七郎の下でアニメーション美術の歩み始めた男鹿が本来目指しているのは、稠密に描き込む背景ではなく、むしろ余白のある清潔な表現だという。それはかつて男鹿が師の小林を評して語った言葉「たった三本の線で草原を表現する」からも窺う事が出来るだろう。その意味で「かぐや姫の物語」で男鹿が挑んだ日本画風の簡潔な背景は彼が最も描きたかった世界なのかもしれない。

#### 2. 円山応挙

18世紀に活躍した江戸時代の絵師。写生を重視した細密な画風で一世を風靡した円山派の始祖。代表作「雪松園屏風」(国宝)等では散らばる雪の具を置かず紙の白さを残す事によって雪を表現している。

#### 3. 小林七郎

日本を代表するアニメーション美術監督であるばかりでなく、男鹿和雄(となりのトトロ)「かぐや姫の物語」や大野広司(魔女の宅急便)「おおきく大きな雨と雪」等、数多くの美術を門下から輩出した意味でも、アニメーションに巨大な足跡を残した一人。細密な背景から抽象的なデザイン的な世界まで幅広い表現力を持つという意味では、今でも他の追随を許さない存在といえるだろう。

### 絵コンテ E パートより

NO. 47

スタジオ地図

S	C	画面	内容	TIME	MUSIC	EFFECT
66	8		スタート ミライちゃん ゆ、CIIと 微笑み ミライちゃん (お母さんの笑顔)	5:40		
66	9		ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる	5:40		
66	10		お母さんの 笑顔と見せる ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる	5:40		
66	11		お母さんの 笑顔と見せる ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる	5:40		

NO. 48

スタジオ地図

S	C	画面	内容	TIME	MUSIC	EFFECT
58	11		お母さんの 笑顔と見せる ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる	5:40		
58	12		お母さんの 笑顔と見せる ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる	5:40		
58	13		お母さんの 笑顔と見せる ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる	5:40		
58	14		お母さんの 笑顔と見せる ミライちゃん お母さんの 笑顔と見せる	5:40		







飯衣知小下履順和	村木藤田部有田	悦梨芳子 林田部有田	子奈美は子 子奈美は子	「宋のミライ」 池橋金坂始輪松	洋理泰浩欽紀紀	一佳子 子子子	Sーパーターズ 石大川紫聞蔵山	真亮峯寛靖孝尤	真太史央妻弘隆
伊真田	藤田中	久慈志	恵慈織	工関寺	幸京章	美子央	國武中	敬成博	哲浩隆
赤坂板大更加徳柳小迫佐佑尚遠西穂永藤崎富安和	松田樁岡井藤田林田藤木山山村本川澤谷田岡氣	一里まこと 吉良拓知福明富大雄 竜以と眞瀬澄	郎子敬と秋廣広敷敦子介子子純樹想介子か弘也賢	スベシャルサンクス 安池伊大空宮國河小渡瀧敷宮重撰林平藤開朗山竜	藤本	平太郎住人陸史慶鏡輝光志孝朝世代貴治澤卓人治	正ひろ散希葉佳留樹謙幸保寿希造健員史安紀子咲史輔	正ひろ散希葉佳留樹謙幸保寿希造健員史安紀子咲史輔	正ひろ散希葉佳留樹謙幸保寿希造健員史安紀子咲史輔
前平廣	山田山瀬	義直	晃朗子	NTTドコモ 中永本	桐松茂	明子人	曾野	堀野	範矢
中伊中	山藤村考太郎	良智	夫智太郎	日本テレビ放送網 今八	司元	克俊	山佐	克俊	也之

スタジオ地図

「未来のミライ」プロモーションパートナーズ

東宝

市川 南	小野田 光	日井 央
------	-------	------

読売テレビ放送

谷 和 男	吉川 真 理	古 島 裕 己
潮野 光 則	梅 本 享	

バップ

船越 雅 史	潮 井 哲 也	岡 本 東 郎
橋 山 賢 一	長 井 隆	川 西 康 代

電通

永 井 廉 士	中 井 勝 一	
藤 岡 常 志	島 田 慶 弘	

札幌テレビ

坪 内 弘 樹	木 田 淳 一	金 川 豊 人
---------	---------	---------

エヌエフテレビ

和田 俊 規	津 野 俊 行	佐 藤 公 俊
--------	---------	---------

神内放送テレビ

三 沢 明 彦	野 沢 一 将	増 田 克 彦
---------	---------	---------

中京テレビ

太 嘉 耕	畑 中 美 香	前 田 哲 平
-------	---------	---------

広島テレビ

小 柳 颯	佐々木 敏 記	川 上 陽 子
-------	---------	---------

福岡放送

丸 尾 健 彦	戸 高 昭 二	馬 場 亮 一
---------	---------	---------

ローソン

竹 増 真 信	渡 辺 孝 仁	坂 本 健
---------	---------	-------

ジェイ・アール・東宝企画

弓 矢 敏 法	相 原 勉	岡 本 寛
---------	-------	-------

ワーナー・ニュー・ジックス・ジャパン

鈴木 竜 馬	井 上 精 一	青 木 淳
--------	---------	-------

LINE

舩 田 淳	葛 島 智 子	濱 田 雄 司
-------	---------	---------

読売新聞社

藤 田 敏 子	佐 川 友 子	
---------	---------	--



# 未来のミライ

## CREDIT

[illegible]



# 未来のミライ

## ARTBOOK

監修 スタジオ地図LLP

### STAFF

責任編集

野崎 透

クリエイティブディレクター

金松 滋 (metamo)

アートディレクター

渡部 岳 (metamo)

デザイン協力

中島 俊

エストール

編集協力

宮 昌太朗 川畑 剛 須藤清夏

制作

橘 衣里子

営業

深澤健太郎

校閲

後藤朝子 (イマジカ角川エディトリアル)

プリンティングディレクター

佐野正幸 (図書印刷)

編集

柴田夏実

石脇 剛 角 清人 松坂豊明

協力

齋藤優一郎 池田大悟 小林美姫 (スタジオ地図)

窪田義弘 天羽まみ (東宝)

小杉尚弘 (図書印刷)

足立雄一 阿部友美 鳩岡桃子











MIRAI  
ARTBOOK



# 未来のミライ ARTBOOK

BG Art / Reference Of BG Art / Art Design / Original Picture  
Character Design / Digital Works / Staff Interview etc.









# 未来のミライ

## ARTBOOK

BG Art / Reference Of BG Art / Art Design / Original Picture  
Character Design / Digital Works / Staff Interview etc.

未来のミライ ARTBOOK



# 未来のミライ ARTBOOK

監修 スタジオ地図LLP  
編 ニュータイプ

---

2018年10月20日 発行

©2018 スタジオ地図

©KADOKAWA CORPORATION 2018

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました  
『未来のミライ ARTBOOK』  
2018年10月20日 初版発行

発行者 青柳昌行

発行 株式会社KADOKAWA

<https://www.kadokawa.co.jp/>

KADOKAWA カスタマーサポート

[WEB]<https://www.kadokawa.co.jp/> (「お問い合わせ」へお進みください)

本作品の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、  
あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。  
また、本作品の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。  
本作品購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず  
本作品を第三者に譲渡することはできません。  
本作品を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に  
予告なく変更される場合があります。  
本作品の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。  
また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。





BOOK★WALKER